D&D
БЕСТИАРИЙ
DUNGEONS & DRAGONS
Зверинец из самых смертоносных экземпляров
для одной из лучших настольных ролевых игр в мире

Группа перевода

Этот перевод является результатом совместной работы Студии фэнтези «PHantom» и Dungeons.ru — dungeonsanddragons.ru, а также коллектива переводчиков, которые помогали переводить книгу на Нотабеноиде.

Переводы названий монстров, как и отдельных их способностей, традиционно являются камнем преткновения в такой коллективной работе — в некоторых случаях невозможно подобрать идеальный перевод, устраивающий всех. Во многих случаях это вопрос не только «правильности», но и дело вкуса, так что расхождения во мнениях неизбежны.

Также надо держать в уме тот факт, что среди ролевого сообщества названия многих монстров прочно укоренились в непереведённом или полуслэнговом варианте.

Мы бы, конечно, могли выпустить каждый свою версию перевода, но посчитали, что это будет вредно для русскоязычного ролевого сообщества, так как внесёт путаницу и недопонимание между читателями, поэтому вместо этого мы подготовили одну книгу, стараясь при этом пойти друг другу навстречу в непринципиальных случаях, а в тех местах, где к согласию прийти все же не удалось, в названиях монстров и по тексту указали альтернативные варианты, которые встретятся вам в переводах других материалов, например, приключений.

Так, например, «Ochre jelly» в переводах Студии «PHantom» будет фигурировать как «Золотистый студень», а в переводах dungeonsanddragons.ru — как «Охристое желе». В оглавлении указаны оба варианта, ссылающиеся на одну и ту же статью, в заголовке которой альтернативный перевод приводится в скобках.

В соответствии с высказывавшимися читателями пожеланиями, мы дублировали английские названия заклинаний в статблоках монстров, чтобы тем, кто привык использовать английские игромеханические термины, но хочет почитать флавор-текст на русском, было удобнее пользоваться книгой.

В конце книги приводится англо-русский и русско-английский словари названий монстров.

Мы будем благодарны за помощь с другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группах https://vk.com/dungeons_ru и https://vk.com/phantom_st

Переводчики: Landor, MadHawk, Mef
Переводчики с сайта Notabenoid: korfax, stivie, ArsenB2K, deiran, dveruchka, Meonaar, Dimiurko, AmethystBard, invertercant, N1k3, Zailon, Depresnak, Oyami, Gnomaks, Gotham_Rat, IronmanDV, ZimakOff, KaptinDakbad, Lunara, Gumeg, FF_20, Kestel, eneimor, Kvinster, Nikirocket, Mafusael, Kreodont, eduard66, harimis1, Kensirov, Shatamel, Alex_04, mahnovec, Donskoyloki, gron, ivanovjaroslaw
Вычитка: Landor
Photoshop: Hextor, r0ot35
Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.00

БЕСТИАРИЙ

DUNGEONS.RU
DUNGEONSANDDRAGONS.RU

СТУДИЯ PHantom ФЭНТЕЗИ

Участники проекта

Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд
Ведущий разработчик Бестиария: Кристофер Перкинс
Разработка блока статистики: Крис Симс, Родни Томпсон, Питер Ли
Разработка сюжета: Стив Тауншенд, Джеймс Уайетт, Роберт Дж. Швальб, Мэтт Шернетт
Редактирование: Скотт Фицджеральд Грей
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Продюсер: Грег Билсленд

Арт-директоры: Кейт Ирвин, Дэн Гелон, Джон Шиндхетт, Мари Колковски, Мелисса Рейпир, Шауна Нарциссо
Графическое оформление: Бри Хейсс, Эмми Тандзи, Барри Крейг
Оформление обложки: Рэймонд Сванлэнд
Художники-иллюстраторы: Conceptopolis, jD, Том Баббей, Дарен Бадер, Джон-Пол Балмет, Сэм Барлей, Эрик Белисле, Марк Бем, Уэсли Берт, Майкл Беруби, Майк Бёрнс, Золтан Борос, Алекси Бриклот, Кристофер Брэдли, Филип Бурбуран, Кристофер Бурдет, Дэвид Варго, Франц Вохвинкель, Сэм Вуд, Бен Вуттен, Тома Фейцо Гас, Э. В. Гекатон, Томас Гиорелло, Э. М. Гист, Ларс Грант-Вест, Лэйк Гурвиц, Джули Диллон, Дейв Дорман, Уэйн Инглэнд, Вэнс Ковач, Адам Дейнджер Кук, Дэниел Ландерман, Линдси Лук, Титус Лунтер, Рафаэль Любке, Дэниел Люнгрен, Славомир Маняк, Эндрю Мар, Марк Мольнар, Кристофер Моулье, Бринн Мэтини, Марко Нелор, Джим Нельсон, Марк А. Нельсон, Гектор Ортиз, Адам Пакетт, Райан Панкост, Стив Прескотт, Винсент Просе, Кейт Пфайльшифтер, Джим Пэвелек, Даррелл Рише, Нед Роджерс, Скотт Роллер, Джаспер Санднер, Майк Сасс, Марк Сассо, Рэймонд Сванлэнд, Джастин Свит, Миливой Серан, Кармен Синек, Крейг Дж. Спиринг, Энни Стегг, Зак Стелла, Анна Стокс, Мэтт Стюарт, Матиас Тапиа, Кори Трего-Эрднер, Отэм Рейн Туркел, Ричард Уиттерс, Майк Фай, Эмили Фигеншух, Курт Хаггинс и Зельда Девон, Сириль ван дер Хаген, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Марк Цуг, Джедд Шеврие, Илья Шкипин, Йеспер Эйсинг, Эмра Элмасли, Тайлер Якобсон, Мин Ям, Киеран Яннер

Дополнительные участники: Брюс Р. Корделл, Ким Мохан, Крис Дюпюи, Том Ляпилле, Миранда Хорнер, Дженнифер Кларк Уилкс, Стив Винтер, Крис Янгс, Бен Петрешер, Том Олсен, Р. Э. Сальваторе

Управление проектом: Нил Шинкл, Ким Грэм, Джон Хэй
Производственные услуги: Давид Гершман, Джефферсон Данлап, Брайан Дюма, Синда Каллавей, Мэтт Кнаннлейн, Анита Уильямс

Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Хилари Росс, Лаура Томмервик, Ким Лундстром, Тревор Кидд

Основано на оригинальных правилах игры, созданной
Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном, совместно с Брайаном Блюме, Робом Кунцем, Джеймсом Вардом и Доном Кэем
Последующие редакции разработаны
Дж. Эриком Холмсом, Томом Молдваем, Фрэнком Ментцером, Аароном Оллстоном, Гарольдом Джонсоном, Дэвидом «Зеб» Куком, Эдом Гринвудом, Кейтом Бейкером, Трейси Хикмэном, Маргарет Уэйс, Дугласом Найлзом, Джефом Граббом, Джонатаном Твитом, Монте Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бейкером, Питером Адкисоном, Биллом Славичеком, Энди Коллинзом и Робом Хейнсу

Плейтест
более 175 000 фанатов D&D. Спасибо!
Дополнительные консультации
Роберт Алании, Кен Дж. Бриз, Винсент Вентурелла, Джош Диллард, Курт Дюваль, Дуг Ирвин, Энтони Кароселли, Ян Лашарите, Том Ломмел, Джонатан Лонгстафф, Мэтт Маранда, Пол Меламед, Давид Милман, Дарен Митчелл, Майк Михалас, М. Шон. Молли, Рори Мэдден, Клаудио Позас, Джон Праудфут, Артур Райт, Карл Реш, Питер Слейпен, Дэвид «Дуб» Старк, Фредрик Уилер, Стерлинг Херши, Пол Хьюз, Адам Хэннебек, Сэм Шерри, Сэм Э. Симпсон мл.

НА ОБЛОЖКЕ
Рэймонд Сванлэнд изобразил Занатара, устроившего засаду на исследователей тёмных глубин Подгорья, что доказывает, что интересы этого криминального авторитета распространяются и на подземелья Глубоководья.

620A9218000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6561-8
Впервые отпечатано: Сентябрь 2014
9 8 7 6 5 4 3 2 1

Предупреждение: Любое сходство между чудовищами из этой книги и действительно существующими чудовищами чисто случайно. Это касается и свежевателей разума, которые совершенно однозначно не существуют, и уж тем более не возглавляют команду разработчиков D&D. Стоило ли писать об этом в предупреждении? Не засоряйте свой мозг такими иррациональными мыслями. Он от этого становится суматошным и неприятным на вкус. Хорошие мозги нежные, мягкие и практически не использованные. Отложите эту книгу и смотрите ТВ-шоу или котиков в Интернете. Они действительно смешные. Вы не пожалеете. Мы говорим это, потому что действительно любим вас и ваши сочные мозги, алкоголики-смертники.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.

Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK, ОТПЕЧАТАНО В США.

Содержание

Введение 4

Ааракокра 12
Аболет 14
Адская гончая 15
Ангелы 16
Анхег 20
Баньши 21
Бехир 22
Блуждающий огонёк 23
Бормочущий ротовик 24
Бурый увалень 25
Вампиры 26
Василиск 30
Великаны [Гиганты] 31
Верёвочник 39
Виверна 40
Водная аномалия 41
Водянник 42
Волшебный дракончик 43
Галеб дур 44
Гарпия 45
Гении 46
Гидра 52
Гиппогриф 53
Гиты 54
Гноллы 58
Глубинный гном (Свирфнеблин) .. 60
Гоблины 61
Големы 63
Гомункул 67
Горгона 68
Горгулья 69
Грелл 70
Грибы 71
Грик 73
Гримлок 74
Грифон 75
Демилич 76
Демоны 78
Динозавры 94
Доппельгангер 96
Драколич 97
Дракон, теневой 98
Драконы 100
Дракочерепаха 134
Драук 135
Дриада 136
Дуэргар 137
Дьяволы 138
Единорог 151
Жаболюд 153
Заразы 154
Злобоглазы [Бехолдеры] 156
Зомби 161
Зорн 163
Йети 164
Камбион 166
Карги 167
Кваггот 171
Кенку 172
Кентавр 173
Коатль 174
Кобольды 175
Кошмар 176
Кракен 177
Кровопийца 179
Крюкастый ужас 180
Куо-тоа 181
Куролиск 184
Ламия 185
Ликантропы 186
Лиловый червь 192
Лич 194
Людоящер 195
Магмин 197
Мантикора 198
Медвежатники [Багбиры] 199
Медуза 200
Мерфолк 201
Мефиты 202
Микониды 205
Мимик 208
Минотавр 209
Модроны 210
Мумии 213
Наги 216
Невидимый охотник 218
Нотик 219
Огры 220
Оживлённые предметы 222
Они 224
Орки 225
Отидж 229
Панцирница [Булетт] 230
Пегас 231
Перитон 232
Пикси 233
Плащевик 234
Пожиратель интеллекта 235
Ползающая насыпь 236
Ползающая рука 237
Ползающий падальщик 238
Полудракон 239
Привидение 240
Призрак 241
Пронзатель 242
Псевдодракон 243
Пугало 244
Пылающий череп 245
Ракшас [Ракшаса] 246
Ревенант 247
Реморaз 248
Ржавник 249
Рух 250
Рыцарь смерти 251
Саламандры 252
Сатир 254
Сахуагины 255
Свежеватель разума 257
Скелеты 259
Слаады 261
Слизь 266
Совомед [Медвесова] 270
Спектр 271
Спрайт 272
Суккуб/Инкуб 273
Сфинксы 274
Тараск [Тарраска] 277
Тёмная мантия 279
Тень 280
Трент 281
Три-крин 282
Троглодит 283
Тролль 284
Умертвие 285
Упыри 286
Ускользающий зверь 287
Фламф 288
Фомор 289
Химера 290
Хобгоблины 291
Циклоп 294
Чууль 295
Шакальник 296
Шлемоносный ужас 297
Щитостраж 298
Эйзер 299
Элементали 300
Эльфы: Дроу 303
Эмпирей 307
Эттеркап 308
Эттин 309
Юань-ти 310
Юголоты 314

Пр. А: Прочие существа 318

Пр. Б: Персонажи Мастера ... 341

Пр. В: Словари 350
Англо-русский словарь 350
Русско-английский словарь ... 354

Алфавитный указатель блоков статистик 359

Введение

Этот бестиарий предназначен для рассказчиков и творцов миров. Если вы когда-либо задумывались о том, чтобы провести игру D&D, не важно, будет ли это игра на один вечер, или долгое приключение, страницы этой книги послужат вам источником вдохновения. Это ваш гипермаркет монстров, как добродушных, так и злобных.

Некоторые из существ, населяющих миры D&D, происхождением обязаны мифологии и фэнтези нашего мира. Другие же специально придуманы для D&D. Чудовища из этой книги уже встречались в предыдущих изданиях D&D. Вы встретите как классических чудовищ, таких как злобоглаз или ускользающий зверь, так и новых, таких как чууль и ветвистая зараза. Существа могут сочетать в себе странное, пугающее и даже смешное. При выборе чудовищ из прошлых редакций мы постарались отразить многогранность игры, нюансы и прочее. Чудовища D&D бывают разных размеров и форм, с историями, которые не только заставляют нас испытывать острые ощущения, но и вызывают улыбку.

Если вы опытный Мастер, некоторые из чудовищ этой книги, возможно, удивят вас, ведь мы сдули пыль со старых редакций *Бестиария* и подняли несколько давно забытых фактов. Мы также добавили несколько новых изюминок. Естественно, вы можете делать с этими чудовищами всё, что угодно. Ничто из того, что описано в этой книге, не должно ограничивать ваше воображение. Если минотавры в вашем мире — судостроители и пираты, то кто мы такие, чтобы спорить с вами? В конце концов, это ваш мир.

Как использовать эту книгу

Лучшее, что вы получите, когда решитесь примерить на себя роль Мастера, это возможность изобрести собственный мир фэнтези и вдохнуть в него жизнь. И ничто не вносит в миры больше жизни, чем существа, которые его населяют. Ознакомившись со статьёй о чудовище, вы можете придумать приключение, которое вращается вокруг него. А может быть, у вас есть идея подземелья, и вам нужно наполнить его правильными чудовищами. Вот тут-то вам и пригодится *Бестиарий*.

Бестиарий — это одна из трёх книг, наряду с *Книгой игрока* и *Руководством Мастера*, которые формируют основу игры D&D. Как и *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, в первую очередь, предназначен для Мастера. Используйте эту книгу, чтобы заполонить свои приключения надоедливыми гоблинами, вонючими троглодитами, дикими орками, могучими драконами и целыми ордами жутких тварей.

Правила для создания сцен с чудовищами можно найти в *Руководстве Мастера*. Там же содержатся таблицы бродячих чудовищ и другие советы, способные помочь вам использовать чудовищ из этой книги интересными способами, а также советы по изменению чудовищ и созданию своих собственных.

Если вы никогда не проводили приключения, то рекомендуем вам взять Стартовый набор D&D, который продемонстрирует, как взять толпу чудовищ и построить увлекательное приключение вокруг них.

Что такое чудовище?

Чудовище это любое существо, с которым можно взаимодействовать, сражаться и убить его. Даже безобидные лягушки или доброжелательные единороги попадают под определение «чудовище». Термин также применим к людям, эльфам, дварфам и другим цивилизованным народам, которые могут быть друзьями или противниками персонажей. Однако, большинство чудовищ в D&D опасны, и их нужно остановить; это неистовые демоны, коварные дьяволы, высасывающая души нежить, призванные элементали. Список можно продолжать очень долго.

Эта книга описывает готовых к игре чудовищ разных уровней и почти для каждого климата или местности, которые себе можно представить. Неважно, где проходит ваше приключение, в болоте ли, темнице или внешних планах, в этой книге есть существа, чтобы наполнить окружающий мир.

Где обитают чудовища?

Если вы — новичок в игре D&D, то вы ещё не знакомы со странными и чудесными местами, где обитают чудовища и где с ними можно сражаться.

Подземелья

Когда большинство людей думает о подземелье, воображение рисует тёмные клетки с железными прутьями и оковами. В мире D&D слово «подземелье» имеет более широкое значение, и благодаря этому можно описать практически любую среду обитания чудовищ. Большинство подземелий это подземные комплексы. Вот несколько примеров:

- Разрушенная башня волшебника на вершине одинокой горы, которая пронизана туннелями, кишащими гоблинами
- Пирамида фараона, полная склепов и тайных сокровищниц
- Заброшенный город в джунглях, заросший лианами и кишащий демонами и поклоняющимися этим демонам культистами
- Ледяная могила короля ледяных великанов
- Грязный лабиринт канализаций, контролируемый бандой крыс-оборотней.

Подземье

Нет подземелья больше, чем Подземье, мир под поверхностью земли. Это огромное подземное царство, где чудовища привыкли жить в темноте. Это место неосвещённых пещер, соединённых между собой, где нет ни малейшего дуновения ветра. Можно потратить всю жизнь на исследование Подземья, но даже тогда вы изучите лишь малую часть. При этом можно найти такие места, как:

- Тюрьма или убежище свежевателей разума, полное безвольных рабов и бредящих безумцев
- Затерянный некрополь дварфов, где ряды пыльных гробниц ожидают грабителей
- Укреплённый форпост, ощетинившийся оружием, охраняющий пусть к великолепному городу дроу
- Расщелину, полную гигантских грибов, где правит злобоглаз с манией величия или безумный король фоморов
- Цепь скалистых островов в огромном тусклом море, родина аболетов и безумных куо-тоа

Дикая природа

Не все чудовища скрываются под землёй. Многие из них обитают в пустынях, горах, болотах, каньонах, лесах и других естественных средах обитания. Дикая природа может быть так же опасна, как и любое подземелье, ведь тут негде спрятаться. Вот некоторые места дикой природы, которые могут запомниться ничуть не меньше, чем подземелья:

- Гнездо на скале, сделанное из обломков кораблей, построенное на вершине одинокой горы или скалистом холме
- Бескрайняя арктическая тундра — охотничьи угодья берсерков и йети
- Древний лес под защитой трентов или лес, искажённый демонопоклонниками-гноллами
- Окутанные туманами болота, обиталище людоящеров, поклоняющихся злобному чёрному дракону
- Остров с джунглями, населённый динозаврами и племенами воителей

Города и поселения

Зачастую, лучшие приключения случаются в городах — колыбелях цивилизации. Городское окружение даёт искателям приключений шанс прикоснуться к богатству и могуществу, столкнуться с отбросами общества, и, сорвав покров цивилизованности, обнаружить чудовищное зло, что скрывается под ним. Средневековый город или поселение, может быть не менее смертоносным, чем любое подземелье:

- Башня с часами, которая служит базой для гильдии воров и убийц кенку
- Притон работорговцев, разместившийся в детском приюте, которым под видом директора управляет ракшас
- Академия магов, полная коррупции и практиков некромантии
- Усадьба дворянина, где богатые дьяволопоклонники собираются для жертвоприношений
- Храм, хранилище или музей, где днём и ночью видят оживших конструктов

Подводье

Не все приключения происходят на земле. Эта книга прольёт свет на некоторых существ, которые обитают в мировом океане, от дьявольских сахуагинов до ненавидящих их морских эльфов. В этих водных пространствах можно встретить много удивительных мест для приключений:

- Кладбище затонувших кораблей, наводнённое акулами, водными упырями и злыми привидениями
- Коралловый замок штормовых великанов, прекрасный, но приносящий беду
- Затерянный город на морском дне, заключённый в волшебный пузырь воздуха, в котором правит медуза
- Пещера кракена или бронзового дракона, полная древних сокровищ
- Затонувший храм Секолы, злого бога сахуагинов

Планы существования

Бездна. Девять Преисподних. Латунный город. Эти далёкие места всегда притягивают к своим порогам высокоуровневых искателей приключений, которые смело и безрассудно бросаются свергать злых повелителей и раскрывать их тайны. Множество могущественных и странных существ населяют другие планы бытия, от спокойных модронов до кровожадных демонов. Когда дело доходит до интересных мест для приключения, даже небеса — не передел, ведь можно выйти за пределы мира:

- Крепость исчадия преисподней на Авернусе, первом круге Девяти Преисподних
- Замок с привидениями в Царстве Теней, который служит логовом теневого дракона
- Гробница эльфийской королевы в Стране Фей
- Дворец джинна со Стихийного Плана Воздуха, полный чудесных ворованных сокровищ
- Секретный демиплан лича, где архимаг-нежить скрывает свой филактерий и книгу заклинаний

Смотрите в *Руководстве Мастера* подробную информацию о планах существования.

Каких чудовищ использовать?

Многие чудовища обитают в подземельях, другие живут в пустынях, лесах, лабиринтах и других местах. Неважно, куда вы поместите чудовище, оно всё равно будет называть эту среду домом. Ведь ситуация «что оно делает в этом месте?» делает историю запоминающейся, а иногда бывает просто весело удивить игроков гриками, которые прячутся под песками пустыни, или дриадами, живущими на гигантском грибе в Подземье.

Статистика

Статистика чудовища, приведённая в его **блоке статистики**, содержит всю необходимую информацию для ввода чудовища в игру.

Размер

Чудовище может быть Крошечным, Маленьким, Средним, Большим, Огромным и Громадным. Приведённая ниже таблица показывает, сколько места существо указанного размера занимает в битве. Смотрите в *Книге игрока* дополнительную информацию о размерах существ и пространстве.

Размеры

Размер	Занимаемое пространство	Пример
Крошечный	2,5 на 2,5 фута	Бес, спрайт
Маленький	5 на 5 футов	Гигантская крыса, гоблин
Средний	5 на 5 футов	Орк, вервольф
Большой	10 на 10 футов	Гиппогриф, огр
Огромный	15 на 15 футов	Огненный великан, трент
Громадный	20 на 20 футов	Кракен, лиловый червь

Вид

Вид чудовища говорит о его основополагающей природе. Некоторые заклинания, магические предметы, классовые умения и другие эффекты в игре особым образом взаимодействуют с существами определённого вида. Например, стрела убийства драконов причиняет дополнительный урон не только драконам, но и другим существам с видом «дракон», таким как дракочерепаха и виверна.

Изменение существ

Несмотря на разнообразный набор чудовищ в этой книге, иногда вам нужно будет ввести идеальное существо в определённую часть приключения. Не задумываясь изменяйте существующих созданий, чтобы сделать их более полезными. Возможно, вы позаимствуете особенность или две от другого чудовища или воспользуетесь шаблоном из этой книги. Однако помните, что изменяя чудовище, в том числе, применяя шаблон, нужно изменить показатель опасности.

Для получения подробной информации о том, как настроить существ и рассчитать их показатели опасности, см. *Руководство Мастера.*

В игре есть следующие виды существ, на которые могут ссылаться правила:

Аберрации — абсолютно чужеродные существа. Многие из них имеют врождённые магические способности, однако обусловлены они их чужеродным разумом, а не мистическими силами мира. Наиболее известные аберрации — аболеты, злобоглазы, свежеватели разума и слаады.

Великаны возвышаются над людьми и им подобными. Телом они похожи на людей, хотя у некоторых могут быть уродства (фоморы) или несколько голов (эттины). Существует шесть разновидностей истинных великанов: холмовые, каменные, ледяные, огненные, облачные и штормовые. Также к этому виду относятся огры и тролли.

Гуманоиды — это все основные народы мира D&D, и цивилизованные и дикие, они очень разнообразны по видам. Они обладают языком и культурой, некоторые имеют врождённые магические способности (хотя большинство гуманоидов может обучиться накладыванию заклинаний). Они двуноги. Наиболее распространённые гуманоидные расы доступны игроку при создании персонажа: это люди, дварфы, эльфы и полурослики. Почти столь же многочисленные, но гораздо более дикие и жестокие, и более злые, это раса гоблиноидов (гоблины, хобгоблины и медвежатники), орки, гноллы, людоящеры и кобольды.

Драконы — это большие рептилиеподобные существа древнего происхождения и огромной силы. Истинные драконы, в том числе и добрые металлические драконы, и злые цветные драконы, очень умны и обладают врождённой магией. Также к этой категории относятся существа, отдалённо связанные с истинными драконами, менее сильные и не наделённые магией, такие как виверны и псевдодраконы.

Звери — это негуманоидные существа, являющиеся фауной мира фэнтези. Некоторые из них имеют магические силы, но большая часть неразумна, не владеет языками и не имеет никакого общественного строя. Звери включают в себя всё многообразие животных, динозавров и гигантских версий животных.

Исчадия — злобные существа, обитающие на Нижних Планах. Некоторые из них служит богам, но многие в подчинении у архидьяволов и демонических повелителей. Злые жрецы и маги иногда призывают исчадий в материальный мир, чтобы те выполнили их желания. Если среди небожителей зло — это редкость, то встретить доброе исчадие практически невозможно. К исчадиям относятся демоны, дьяволы, адские гончие, ракшасы и юголоты.

Конструкты создаются, а не рождаются. Некоторые запрограммированы создателем следовать простому набору инструкций, другие же имеют зачатки разума и способны к самостоятельному мышлению. Големы — это классические конструкты. Многие существа родом из внешнего плана Механус, такие как модроны, являются конструктами, созданными из материи этого плана волей могущественных существ.

Монстры — это чудовища в абсолютном смысле этого слова. Это жуткие чудища, обычно с неестественным происхождением, и напрочь лишённые милосердия. Некоторые — результат магических экспериментов, которые пошли не так, как задумано (например, совомеды), другие — порождение страшных проклятий (например, минотавры или юань-ти). Любое такое существо сложно классифицировать, и, в некотором роде, это универсальная категория для существ, которые не вписываются в любой другой вид.

Небожители — это существа из Верхних Планов. Многие из них являются слугами божеств, и выполняют роль посланников и агентов в мире смертных и других планах. Небожители добры от природы, поэтому небожитель, сбившийся с пути добра, это ужасная редкость. К небожителям относятся ангелы, коатли и пегасы.

Нежить — это бывшие живые существа, которые приняли такое состояние либо из-за магии некромантии, либо из-за нечестивого проклятья. К нежити относятся ходячие трупы, например, вампиры и зомби, а также бесплотные духи, например, приведения и спектры.

Растения, в контексте вида монстров, — это растительные создания, а не обычная флора. Большая часть из них подвижна, а некоторые и плотоядны. Типичные растения — это ползающие насыпи и тренты. Грибковые существа, такие как газовые споры или микониды, также попадают в эту категорию.

Слизи — это студенистые существа, которые редко имеют фиксированную форму. В основном, они живут в подземельях или пещерах, питаясь падалью или существами, которые попались им на пути. Чёрная слизь и студенистые кубы — самые узнаваемые слизи.

Феи — магические существа, тесно связанные с силами природы. Они живут в сумрачных рощах и туманных лесах. В некоторых мирах они тесно связаны со Страной Фей, которую также называют Планом Фей. Некоторые из них встречаются во Внешних Планах, в частности, на Арборее или в Звериных Землях. К феям относятся дриады, пикси и сатиры.

Элементали — это существа со стихийных планов. Некоторые существа этого вида представляют собой просто живую массу соответствующей стихии, в том числе и существа, которых называют «элементалями». У других есть биологические тела, пропитанные стихийной энергией. Расы гениев, включающие джиннов и ифритов, формируют наиболее важные цивилизации на стихийных планах. К другим стихийным существам можно отнести эйзеров, невидимых охотников и водных аномалий.

Метки

У чудовища может быть одна или несколько меток, указанных в скобках у его вида. Например, орк имеет вид гуманоид (орк). Метки в скобках дают дополнительную классификацию для некоторых существ. Метки не влияют на правила, но что-нибудь в игре, например, магические предметы, могут ссылаться на них. Например, копье, которое эффективно в бою с демонами, будет работать против любого чудовища, которое имеет метку «демон».

Мировоззрение

Мировоззрение чудовища даёт ключи к его характеру и тому, как он ведёт себя в ролевой или боевой ситуации. Например, хаотично-злое чудовище может по разным причинам мгновенно наброситься на персонажей, в то время как нейтральное чудовище может вступить в переговоры. Смотрите в *Книге игрока* описание различных мировоззрений.

Мировоззрение чудовища, по умолчанию, указано в его блоке характеристик. Не стесняйтесь отойти от него и изменить мировоззрение так, чтобы это удовлетворило потребности вашего приключения. Если вам нужен добрый зелёный дракон или злой штормовой великан, то ничто вам не помешает.

У некоторых чудовищ может быть указано **любое мировоззрение**. Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение чудовища. Мировоззрение некоторых чудовищ указывает склонность или отвращение монстра к закону, хаосу, добру или злу. Например, берсерк может иметь любое хаотичное мировоззрение (хаотично-доброе, хаотично-нейтральное или хаотично-злое), что логично, исходя из его дикой натуры.

Множество существ с низким интеллектом не различают закон и хаос, добро и зло. Они не делают моральных или этических выборов, а действуют инстинктивно. У этих существ нет мировоззрения, что обозначается записью **без мировоззрения**.

Класс доспеха

У чудовища, облачённого в доспех, или имеющего щит, Класс Доспеха (КД) уже учитывает доспех, щит и Ловкость. В противном случае КД чудовища основан на модификаторе Ловкости и природном доспехе, если таковой имеется. Если чудовище имеет природный доспех, носит доспех или держит щит, это указывается в скобках после значения КД.

Хиты

Как правило, чудовище умирает или уничтожается, когда его хиты снижаются до нуля. Более подробную информацию о хитах смотрите в *Книге игрока*.

Хиты чудовищ представлены как в значениях костей, так и средним числом. Например, чудовище с 2к8 хитами имеет в среднем 9 хитов (2 × 4,5).

Размер чудовища определяет кость, используемую при расчёте хитов, как показано в приведённой ниже таблице.

Кость Хитов от размера

Размер	Кость Хитов	В среднем хитов за кость
Крошечный	к4	2,5
Маленький	к6	3,5
Средний	к8	4,5
Большой	к10	5,5
Огромный	к12	6,5
Громадный	к20	10,5

Модификатор Телосложения тоже влияет на количество хитов у чудовища. Этот модификатор умножается на количество Костей Хитов, а результат прибавляется к хитам. Например, если у чудовища Телосложение 12 (модификатор +1) и 2к8 Костей Хитов, у него будет 2к8 + 2 хита (в среднем 11).

Скорость

Скорость чудовища расскажет вам, как далеко оно может перемещаться в свой ход. Для получения более подробной информации о скорости смотрите *Книгу игрока*.

У всех существ есть скорость ходьбы, называемая просто скоростью чудовища. Существа, которые не имеют возможности передвигаться по земле, имеют скорость ходьбы 0 футов.

Некоторые существа имеют один или несколько дополнительных режимов передвижения, перечисленных ниже.

Копая

Чудовище, имеющее скорость копания, может использовать её для передвижения через песок, землю, грязь или лёд. Чудовище не может копать сквозь камень, если у него нет особого умения, позволяющего делать это.

Лазая

Чудовище, имеющее скорость лазания, может использовать часть или всё передвижение для перемещения по вертикальным поверхностям. Чудовищу нет необходимости тратить дополнительное движение для лазания.

Летая

Чудовище, имеющее скорость полёта, может использовать часть или всё передвижение для полёта. Некоторые чудовища могут парить, отчего их сложнее сбивать на землю (правила полёта объясняются в *Книге игрока*). Такие чудовища прекращают парение, когда умирают.

Плавая

Чудовище, имеющее скорость плавания, не тратит дополнительное движение при плавании.

Значение характеристик

Все чудовища обладают шестью значениями характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующими модификаторами. Для получения более подробной информации о значениях характеристик и том, как они используются в игре, смотрите *Книгу игрока.*

Спасброски

Запись о спасбросках обычно указана у существ, которые хорошо сопротивляются определённым видам эффектов. Например, существо, которое не так легко очаровать или испугать, получает бонус к спасброскам Мудрости. У большинства существ нет специальных бонусов к спасброскам. В таком случае этот раздел отсутствует.

Бонус к спасброску — это сумма модификатора соответствующей характеристики и бонуса мастерства, который зависит от показателя опасности (как показано в приведённой ниже таблице).

Бонус мастерства от показателя опасности

Опасность	Бонус мастерства	Опасность	Бонус мастерства
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Владение доспехами, оружием и инструментами

Считается, что существо владеет своим доспехом, оружием и инструментами. Если вы меняете их, вы должны решить, получает ли существо владение новым снаряжением.

Например, обычно холмовой великан носит шкурный доспех и палицу. Вы можете обмундировать его в кольчугу и выдать секиру, а потом решаете, владеет ли великан новым снаряжением.

Смотрите в *Книге игрока* правила использования доспехов и оружия без владения ими

Навыки

Запись о навыках присутствует у существ, которые владеют одним или несколькими навыками. Например, чудовище, которое очень проницательно и скрытно, возможно, будет иметь бонус к проверкам Мудрости (Внимательность) и Ловкости (Скрытность).

Бонус навыка — это сумма модификатора соответствующей характеристики и бонуса мастерства чудовища, который зависит от показателя опасности (как показано в приведённой выше таблице). Могут добавляться и другие модификаторы. Например, у чудовища может быть необычно большой бонус (обычно это удвоенный бонус мастерства), показывающий его большой опыт.

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты

У некоторых существ есть уязвимость, сопротивление или иммунитет к определённым видам урона. Кроме того, некоторые существа имеют иммунитет к определённым состояниям. Если чудовище имеет иммунитет к игровому эффекту, который не считается уроном или состоянием, оно будет обладать специальной особенностью.

Чувства

Запись о чувствах указывает значение пассивной Мудрости (Внимательность) чудовища, а также его особые чувства. Особые чувства описаны ниже.

Истинное зрение

Чудовище с истинным зрением в определённом радиусе видит в обычной и магической тьме, видит невидимых существ, автоматически распознаёт визуальные иллюзии и успешно преуспевает в спасбросках от них, и видит истинную форму перевёртышей и существ, превращённых магией. Кроме того, зрение этого чудовища простирается на Эфирный План в том же радиусе.

Слепое зрение

Чудовище со слепым зрением воспринимает окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение.

Как правило, это особое чувство есть у существ без глаз, таких как гримлоки и серая слизь, а также у существ с эхолокацией или обострённым восприятием, таких как летучие мыши и истинные драконы.

Если чудовище слепо от природы, это указывается в скобках наряду с радиусом, за пределами которого существо слепо.

Тёмное зрение

Чудовище с тёмным зрением может видеть в темноте в определённом радиусе. Чудовище может видеть при тусклом освещении в этом радиусе, как если бы это было нормальное освещение, и в темноте, как при тусклом освещении. Чудовище не может различать цвета в темноте, только оттенки серого. Многие существа, живущие под землёй, обладают этим чувством.

Чувство вибрации

Чудовища с чувством вибрации могут обнаруживать и определять источник колебаний в пределах определённого радиуса при условии, что чудовище и источник колебаний находятся в контакте с одной и той же поверхностью или веществом. Чувство вибрации не может быть использовано для обнаружения летающих или бесплотных существ. Многие роющие существа, такие как анхеги или бурые увальни, обладают этим чувством.

Языки

Языки, на которых чудовище может говорить, перечислены в алфавитном порядке. Иногда чудовище может понимать язык, но не может говорить на нём, и это указывается отдельно. Знак «—» означает, что существо не говорит и не понимает никаких языков.

Телепатия

Телепатия это магическая способность, которая позволяет чудовищу мысленно общаться с другим существом в пределах указанного радиуса. Существо, с которым связываются, не обязательно должно иметь общий язык с чудовищем, но оно должно понимать, как минимум, один язык. Существо без телепатии может получать и отвечать на телепатические сообщения, но не может начинать или прекращать телепатический разговор.

Чудовищу с телепатией нет необходимости видеть существо, с которым оно связывается, и оно может закончить телепатический контакт в любое время. Контакт нарушается, как только кто-либо из существ выходит за пределы радиуса связи, или если чудовище с телепатией вступает в телепатический контакт с другим существом в радиусе. Чудовище с телепатией может начинать и обрывать телепатическую беседу без использования действия, но если чудовище недееспособно, оно не может начинать контакт, а любая установленная телепатическая связь обрывается.

Существо в области заклинания *преграда магии [antimagic field]* или в любой области, где магия не работает, не может отправлять и получать телепатические сообщения.

Опасность

Показатель опасности указывает, как велика угроза от чудовища. Соответственно экипированный и хорошо отдохнувший отряд из четырёх искателей приключений должен быть в состоянии победить чудовище с показателем опасности, равным уровню отряда, не испытывая при этом смертельной угрозы. Например, для отряда из четырёх героев 3 уровня чудовище с показателем опасности 3 будет достойной, но не смертельной угрозой.

Чудовища, которые значительно слабее, чем персонажи 1 уровня, имеют показатель опасности ниже 1. Чудовища с показателем опасности 0 незначительны, если только они не многочисленны. В первом случае за них не начисляется опыта, во втором же начисляется по 10 опыта за каждого.

Некоторые чудовища представляют собой большую опасность даже для отряда 20 уровня. У таких чудовищ показатель опасности 21 или выше, и они специально разработаны, чтобы проверить мастерство игроков.

Опыт

Количество опыта за чудовище основано на его показателе опасности. Как правило, опыт начисляется за победу над чудовищем, хотя Мастер может также присудить опыт за нейтрализацию угрозы от чудовища в какой-то другой форме.

Если ничто не указывает на обратное, то за чудовище, призванное заклинанием или другим магическим способом, начисляется столько опыта, сколько указано в его блоке статистики.

Руководство Мастера объясняет, как создать сцену, используя бюджет опыта, а также как настроить сложность сцены.

Опыта от показателя опасности

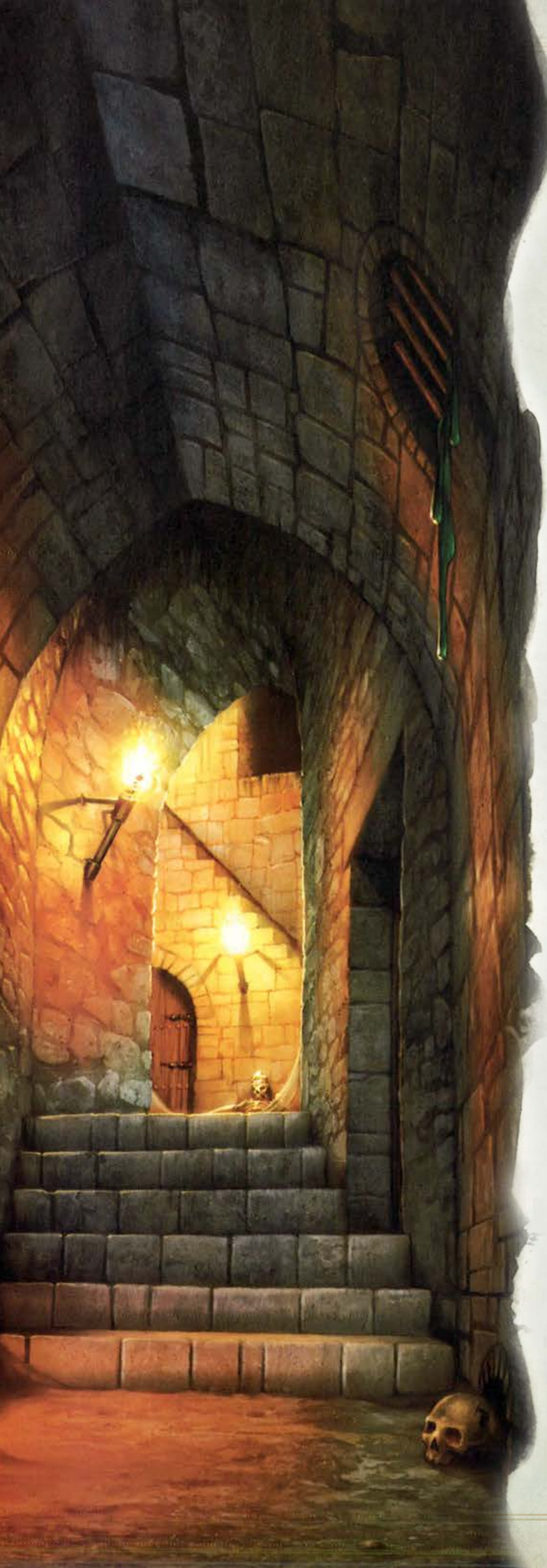
Опасность	Опыт	Опасность	Опыт
0	0 или 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Особенности

Особенности, перечисленные после показателя опасности, но перед действиями и реакциями, скорее всего, будут актуальны в боевой сцене, и поэтому требуют некоторых пояснений.

Врождённое колдовство

Чудовище с врождённой способностью к накладыванию заклинаний имеет особенность Врождённое колдовство. Если не сказано иное, то врождённые заклинания 1 уровня или выше всегда накладываются с наименьшим возможным уровнем, и не могут быть наложены с более высоким уровнем. Если у чудовища есть заговор, эффект которого зависит от уровня, и при этом не указан уровень чудовища, используйте его показатель опасности.



Врождённое заклинание может иметь специальные правила или ограничения. Например, маг дроу может накладывать заклинание *левитация [levitate]*, но заклинание имеет ограничение «только на себя», которое означает, что оно воздействует только на самого мага дроу.

Чудовище с врождённым заклинанием не может поменять это заклинание. Если врождённое заклинание чудовища не требует броска атаки, бонус атаки для них не приводится.

Использование заклинаний

Чудовище с особенностью Использование заклинаний имеет уровень заклинателя и ячейки заклинаний, которые оно использует для накладывания заклинаний 1 уровня и выше (как описано в *Книге игрока*). Уровень заклинателя также используется для заговоров, включённых в это умение.

У такого чудовища есть список известных или подготовленных заклинаний определённого класса. Список также может быть расширен заклинаниями из умений этого класса, таких как Божественный домен жреца или классовое умение друида Круг друидов.

Чудовище может накладывать заклинания с увеличенным уровнем, если у него есть соответствующие ячейки заклинания. Например, маг дроу с заклинанием *молния [lightning bolt]* 3 уровня, может сотворить его как заклинание 5 уровня с помощью одной из ячеек заклинания 5 уровня.

Вы можете заменить заклинания чудовища, которые оно знает или приготовило, на другие заклинания того же уровня и того же класса. Если вы делаете это, то это может привести к увеличению или уменьшению показателю опасности.

Псионика

Чудовище, которое накладывает заклинания, используя только силу своего разума, имеет метку «псионика» в особенности Использование заклинаний или Врождённое колдовство. Эта метка не привносит никаких самостоятельных правил, но во время игры некоторые правила могут ссылаться на него. Чудовище, у которого есть такая метка, как правило, не нуждается ни в каких компонентах, чтобы накладывать заклинания.

Действия

Когда чудовище совершает своё действие, оно может выбрать один из вариантов, описанных в разделе Действия его блока статистики, или использовать одно из доступных действий для всех существ, таких как Рывок или Засада, как это описано в *Книге игрока*.

Рукопашные и дальнобойные атаки

Чаще всего чудовище совершает действием рукопашные и дальнобойные атаки. Это может быть атака либо заклинанием, либо оружием. При этом «оружие» может иметь как рукотворное, так и природное происхождение, например, когти или шипы. Для получения более подробной информации о разных видах атак смотрите *Книгу игрока*.

Существо или цель. Целью рукопашной или дальнобойной атаки, как правило, является одно существо или одна цель. Разница в том, что «цель» может быть как существом, так и предметом.

Попадание. Любой урон или другие эффекты, которые возникают в результате попадания по цели, описаны после слова «Попадание». У вас есть выбор: причинить средний урон или бросить кость; именно поэтому указаны оба значения.

Промах. Если у атаки есть, который происходит при промахе, это указано после слова «Промах».

Правила захвата для чудовищ

У многих чудовищ имеют специальная атака, позволяющая им быстро схватить жертву. Когда чудовище попадает такой атакой, нет необходимости совершать дополнительную проверку характеристики, чтобы определить, успешно ли прошёл захват, при условии, что в атаке не сказано обратное.

Существо, схваченное чудовищем, может действием пытаться высвободиться. Для этого оно должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против Сл из блока статистики чудовища. Если Сл высвобождения не указана, предполагается, что Сл равна 10 + модификатор Силы (Атлетика) чудовища.

Мультиатака

Существо, способное атаковать несколько раз за ход, обладает действием Мультиатака. Существо не может использовать Мультиатаку, совершая провоцированную атаку, это всегда одиночная рукопашная атака.

Боеприпасы

У чудовища всегда достаточно боеприпасов для совершения дальнобойных атак. Вы можете предположить, что у чудовища есть 2к4 единицы метательного оружия и 2к10 боеприпасов для стрелкового оружия, такого как лук или арбалет.

Реакции

Если чудовище может своей реакцией сделать что-то особое, эта информация содержится в этом разделе. Если у существа нет особых реакций, этот раздел отсутствует.

Ограниченное использование

Некоторые особые умения имеют ограничение по количеству использований.

X/день. Примечание «X/день» означает, что особое умение может быть использовано X раз, после чего чудовище должно окончить продолжительный отдых для восстановления этого умения. Например «1/день» означает, что особое умение может быть использовано только один раз в день, после чего чудовище должно окончить продолжительный отдых, чтобы воспользоваться им снова.

Перезарядка X–Y. Примечание «Перезарядка X–Y» означает, что чудовище может использовать особое умение один раз, и что это умение может с некоторым шансом перезарядиться в следующем раунде боя. В начале каждого хода чудовища бросайте к6. Если в результате броска выпало одно из указанных в примечании чисел, чудовище восстанавливает использованное особое умение. Способность также перезаряжается, когда чудовище завершает короткий или продолжительный отдых.

Например «Перезарядка 5–6» означает, что чудовище может использовать особое умение один раз. Затем, в начале своего хода, оно восстанавливает возможность использовать это умение, если выбросит «5» или «6» на к6.

Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха. Эта запись означает, что чудовище может использовать особое умение один раз, а затем ему нужен короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Снаряжение

Блок статистики чудовища редко описывает снаряжение кроме доспеха или оружия, которым оно пользуется. Существо, которое обычно носит одежду, например, гуманоид, считается одетым соответствующим образом.

Вы можете сами экипировать чудовище дополнительными вещами и безделушками по своему усмотрению, используя соответствующую главу из *Книги игрока* для вдохновения. Вы сами решаете, какое снаряжение после смерти чудовища можно продать или использовать. Например, дырявые доспехи убитого чудовища очень редко используются повторно.

Если чудовищу-заклинателю нужны материальные компоненты для накладывания своих заклинаний, предполагается, что у него есть компоненты для заклинаний, указанных в его блоке статистики.

Легендарные существа

Легендарные существа могут делать то, что обычные существа не могут. Легендарные существа могут совершать специальные действия вне своего хода, а некоторые могут влиять на своё окружение, в результате чего вокруг них могут происходить неожиданные магические эффекты.

Легендарные действия

Легендарное существо может совершать не в свой ход определённый набор особых действий, называемых легендарными действиями. Только одно легендарное действие можно использовать за раз, и такое действие совершается только в конце хода другого существа. Легендарное существо восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Оно совершенно не обязано использовать эти действия, и не может их использовать, пока недееспособно.

Логово легендарного существа

В описании легендарного существа может быть раздел, в котором описано его логово и специальные эффекты, которые оно может создавать либо силой воли, либо просто присутствуя там. Этот раздел присутствует только у легендарных существ, которые проводят много времени в своих логовах, где их и можно встретить с большой долей вероятности.

Действия логова

Если у легендарного существа есть своё логово, оно может использовать накопившуюся в нём магию. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) существо может использовать один из вариантов действия логова или отказаться от этого в текущем раунде.

Местные эффекты

Само присутствие легендарного существа может оказывать странные или удивительные эффекты на окружение. Данный факт описан в этом разделе. Местные эффекты после смерти легендарного существа или заканчиваются внезапно, или исчезают со временем.

Ааракокра

Средний гуманоид (ааракокра), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 20 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +5
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки Ауран, язык Ааракокр
Опасность 1/4 (50 опыта)

Пикирующая атака. Если ааракокра летит и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительный урон 3 (1к6).

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Ааракокра

Ааракокры населяют Воющий Вихрь, бесконечный шторм могучих ветров и дождей, который окружает царство Аакуа в Стихийном Плане Воздуха. Осуществляя воздушное патрулирование, эти птицеподобные гуманоиды охраняют воздушные границы своего дома от захватчиков из Стихийного Плана Земли, своих заклятых врагов — горгулий.

Враги Стихийного Зла. На службе у Воздушных Герцогов Аакуы ааракокры разведывают планы в поисках храмов Стихийного Зла. Они шпионят за злыми стихийными существами, а затем либо вступают с ними в бой, либо возвращаются с докладом к герцогам.

На Материальном Плане ааракокры возводят гнёзда на вершинах самых высоких гор, особенно на пиках вблизи порталов, ведущих на Стихийный План Воздуха. С этих высот ааракокры следят за признаками стихийного вторжения, а также за малейшими угрозами для своего домашнего плана. Ааракокры предпочитают жить сами по себе, как перекати-поле, скитаясь по области в течение многих лет, защищая её от набегов Стихийного Зла.

У ааракокр нет представления о политических границах или личной собственности, они не знают цену драгоценным камням, золоту и другим драгоценностям. Всё это для них это ничего не значит. По их мнению, существо должно использовать то, что необходимо, а потом бросить это на ветер, чтобы этим воспользовались другие.

Поиск семи осколков. Воздушные Герцоги Аакуы происходят от стихийных существ, называемых ваати, которые некогда правили множеством миров. Существо, известное как Королева Хаоса, появившись, развязало межплановую войну с ваати. Для борьбы с этой угрозой семь героев ваати объединили свои силы, чтобы создать могущественный *Жезл Закона*. В битве с величайшим генералом королевы, Мишкой Волчьим Пауком, ваати убили Мишку, проткнув его жезлом как копьём. Жезл сломался на семь осколков, которые разлетелись по всей мультивселенной. Ааракокры ищут эти осколки в разных местах, чтобы восстановить то, что теперь известно как *Жезл Семи Частей*.

Призыв воздушного элементаля

Пять ааракокр, находящихся в пределах 30 футов друг от друга, могут магическим образом призвать воздушного элементаля. Каждый из пяти должен в течение трёх ходов тратить действие и перемещение на то, чтобы исполнять воздушный танец, сохраняя при этом концентрацию (как концентрация при накладывании заклинания). Когда все пять закончат свои три хода, элементаль появляется в пределах 60 футов от них в свободном пространстве. Он дружественен к ним и подчиняется их устным командам. Элементаль остаётся с ними на протяжении одного часа, либо пока все призыватели не умрут, либо пока один из призвавших не отпустит его бонусным действием. Призыватель не может повторить танец, пока не закончит короткий отдых. Когда элементаль возвращается в Стихийный План Воздуха, все ааракокры в пределах 5 футов от него могут вернуться вместе с ним.

Аболет

Большая аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 135 (18к10 + 36)
Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (–1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Тел +6, Инт +8, Мдр +6
Навыки Внимательность +10, История +12
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 20
Языки Глубинная речь, телепатия 120 фт.
Опасность 10 (5900 опыта)

Амфибия. Аболет может дышать и воздухом и под водой.

Слизистое облако. Находясь под водой, аболет окружён слизью. Существа, которые касаются аболета или попадают по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 14. При провале существо заболевает на 1к4 часа. Больные существа могут дышать только под водой.

Зондирующая телепатия. Если существо общается телепатически с аболетом, и аболет при этом видит это существо, он может узнать самые потаённые желания существа.

Действия

Мультиатака. Аболет совершает три атаки щупальцем.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 12 (2к6+5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет заболевшей. Заболевание не проявляется в течение 1 минуты, и может быть удалено любой магией, лечащей болезни. Через 1 минуту кожа больного существа становиться прозрачной и склизкой, существо не может восстанавливать хиты кроме как будучи под водой, и болезнь можно удалить только *полным исцелением* или другим лечащим болезни заклинанием как минимум 6 уровня. Если существо находится вне водоёма, оно получает урон кислотой 6 (1к12) каждые 10 минут, если вода не попала на кожу до истечения 10 минут.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт. одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (3к6+5).

Порабощение (3/день). Аболет нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе она станет магическим образом очарованной. Эффект оканчивается со смертью аболета, либо когда он перестанет быть на одном с целью плане. Очарованная цель находится под контролем аболета, и не может совершать реакции. Цель и аболет могут общаться телепатически на любой дистанции.

Каждый раз, когда очарованная цель получает урон, она может повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается. Не более чем один раз в 24 часа цель может также повторить спасбросок, но при этом она должна находиться как минимум в 1 миле от аболета.

Легендарные действия

Аболет может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аболет восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Аболет совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Удар хвостом. Аболет совершает одну атаку хвостом.
Психическое истощение (стоит 2 действия). Одно очарованное аболетом существо получает урон психической энергией 10 (3к6), и аболет восстанавливает хиты, равные урону, который получило существо.

«Аболеты могут быть старше богов. Получается, что до появления божеств эти кошмарные твари формировали вселенную? Страшно подумать».

— Вакир Зех'р, гитцерайский философ и автор книги «Дальний Предел: реальный и нет»

Аболет

До прихода богов аболеты скрывались в первичных океанах и подземных озёрах. Они захватили контроль над развивающимися жизненными формами в царстве смертных, превратив их в своих рабов. Их власть уподобила их богам. Затем появились истинные боги, разбили империю аболетов и освободили их рабов.

Но аболеты этого никогда не забывали.

Вечная память. У аболетов безупречная память. Они передают знания и опыт из поколения в поколения. Поэтому обида за поражение от рук богов прекрасно сохранилась в их разуме.

Разум аболетов это сокровищница древних знаний, отсылающих к доисторическим моментам, и помнят они это очень ясно. Они терпеливо и хитро плетут свои заговоры на протяжении эпох. Мало кто может постичь глубину этих планов кроме самих аболетов.

Боги озёр. Аболеты обустраиваются в водных средах, в том числе в безднах океанов, глубоких озёрах и Стихийном Плане Воды. В этих областях и землях, примыкающим к них, аболеты подобны богам, требующим поклонения и повиновения от своих подданных. Пожирая других существ, аболеты обогащаться опытом и знаниями своей добычи, которые они добавляют к вечным воспоминаниям.

Аболеты используют свои телепатические способности, чтобы читать мысли существ и узнавать их желания. Они используют эти знания, чтобы обеспечить лояльность существ в обмен на выполнение этих желаний. В своём логове аболет может, с помощью своих сил, подменить чувства своих последователей, внушая им иллюзию обещанного вознаграждения.

Враги богов. Крушение власти аболетов навсегда осталось в их вечных воспоминаниях, так как аболеты никогда по-настоящему не умирают. Если организм аболета уничтожается, его дух возвращается на Стихийный План Воды, где в течение нескольких дней или месяцев для него создаётся новое тело.

Главная цель аболетов — свергнуть богов и вернуть контроль над миром. Скрываясь на протяжении эпох, аболеты разрабатывают свой план для идеального исполнения.

Логово аболета

Логова аболетов обычно можно найти в подземных озёрах или скалистых глубинах океана, часто в окружении руин, оставшихся от древних городов аболетов. Большую часть времени аболеты проводят под водой, поднимаясь на поверхность, чтобы пообщаться с посетителями или безумными последователями.

Действия логова

При сражении в своём логове аболет может воззвать к окружающей магии и использовать действие логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) аболет совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Аболет накладывает *воображаемую силу [phantasmal force]* (компоненты не нужны) на любое количество существ, которое он видит в пределах 60 футов от себя. Пока аболет поддерживает концентрацию на эффекте, он не может совершать другие действия логова. Если цель успешно совершила спасбросок или эффект закончился для неё, цель получает иммунитет к действию логова *воображаемая сила [phantasmal force]* этого аболета на ближайшие 24 часа, хотя может решить стать целью эффекта.
- В пределах 90 футов от аболета возникает водоворот. Все существа на земле в пределах 20 футов от такого водоворота должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе они будут утянуты на расстояние до 20 футов в воду и сбиты с ног. Аболет не может использовать это действие логова снова, пока не использует другое.
- Вода в логове аболета магическим образом становится проводником его ярости. Аболет может выбрать целью любое количество существ, которое он видит в воде в пределах 90 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе получит урон психической энергией 7 (2к6). Аболет не может использовать это действие логова снова, пока не использует другое.

Местные эффекты

Область вокруг логова аболета изменяется из-за присутствия этого существа. Обычно это один или несколько из следующих эффектов:

- Подземные поверхности в пределах 1 мили от логова становятся скользкими и влажными. Это труднопроходимая местность.
- Источники воды в пределах 1 мили от логова становятся загрязнёнными. Врагов аболета, выпивших такой воды, стошнит через нескольких минут.
- Аболет может действием создать иллюзорный образ самого себя в пределах 1 мили от логова. Копия может появиться в любой области, которую аболет видел ранее, или в области, которую видит очарованное аболетом существо. Созданный образ длится, пока аболет сохраняет концентрацию, как если бы он концентрировался на заклинании. Хотя образ нематериален, он выглядит, звучит и двигается как аболет. Аболет может чувствовать, говорить и использовать телепатию в точке, где находиться иллюзия, как если бы сам находился в этом месте. Если образ получает урон, он исчезает.

Со смертью аболета первые два эффекта исчезают за 3к10 дней.

Адская гончая

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +5
Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки понимает Инфернальный, но не говорит на нём
Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон огнём 7 (2к6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Гончая выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон огнём 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Адская гончая

Чудовищные огнедышащие исчадия, принявшие облик сильных псов, адские гончие встречаются на полях Ахерона и на всех Нижних Планах. На Материальном Плане адские гончие чаще всего встречаются в услужении у дьяволов, огненных великанов и других злых существ, которые используют их в качестве сторожевых животных и спутников.

Жгучий голод. Адские гончие охотятся стаями, поедая любых существ, которые кажутся съедобными. Они избегают потенциально опасных противников, атакуя самую слабую добычу беспощадными укусами и своим огненным дыханием, и демонстрируют упорную решимость в преследовании добычи до её горького конца.

Когда адские гончие кормятся, плоть, которую они пожирают, обжаривается в адском пламени внутри них. Когда адская гончая умирает, этот огонь уничтожает её останки в клубах дыма и полыхающих углей, не оставляя ничего, кроме клочков обгоревшего чёрного меха.

Злые до мозга костей. Адские гончие умнее, чем обычные звери, а их законопослушная сущность заставляет их хорошо выполнять команды. Однако злобный нрав адской гончей не позволяет псу обучаться командам ни у кого, кроме как у безжалостного убийцы. Если адской гончей не позволять баловать свой злобный голод, она быстро покидает хозяина или оборачивается против него.

Ангелы

Ангелы это небожители, отправленные в другие планы, чтобы исполнить приказы своих богов и принести благо или горе. Их величественная красота заставляет увидевших их с благоговением падать ниц. Однако ангелы могут быть и разрушителями, и их появление может предвещать гибель в той же мере, что и стать сигналом надежды.

Осколки божественного. Ангелы формируются из астральной сущности добрых божеств, и потому эти существа наделены огромной силой и предвиденьем.

С неустанным рвением ангелы исполняют волю своих богов. Даже хаотично-добрые божества управляют законно-добрыми ангелами, понимая, что рациональные ангелы — лучший инструмент исполнения их воли. Ангел исполняет одну-единственную цель, установленную его божеством. Однако ангел не способен исполнять приказы, которые отклоняются от пути закона и добра.

Ангелы убивают злых существ без угрызений совести. Будучи воплощением закона и добра, ангелы почти никогда не ошибаются в своём правосудии. Это качество порождает чувство превосходства ангела, и оно выходит на первый план, когда задача ангела противоречит целям другого существа. Ангел никогда не идёт на уступки и не отступает от цели. Когда ангела отправляют на помощь смертным, его отправляют не служить, а командовать. Поэтому добрые боги отправляют своих ангелов к смертным только в ответ на самые чудовищные обстоятельства.

Падшие ангелы. Моральный компас ангела дарит чувство непогрешимости, но и он иногда может дать сбой. Как правило, ангелы достаточно мудры, чтобы не поддаться на этот обман, но иногда гордость может толкнуть на совершение злого поступка. Неважно, намерено или случайно совершается проступок, он навсегда ложится пятном, отмечающим ангела как изгоя.

Падшие ангелы сохраняют свою силу, но теряют связь с породившим их божеством. Большинство падших ангелов принимает своё изгнание слишком близко, восстают против сил, которым они служили, и ищут власти в районах Бездны или занимают место среди других павших в иерархии Девяти Преисподних. Зариэль, правительница первого слоя Девяти Преисподних, именно из таких. Иногда, вместо бунта, некоторые из падших примиряются с судьбой, и живут в уединении на Материальном Плане, принимая личину отшельников. Искупив свой грех, они могут стать могучими союзниками, посвящёнными правосудию и милосердию.

Бессмертная природа. Ангел не нуждается в еде, питье и сне.

Дэв

Дэвы это ангелы, которые выступают в роли божественных посланников или агентов на Материальном Плане, в Царстве Теней или Стране Фей. Они могут принимать форму, которая подходит той области, куда они направляются.

Легенды гласят об ангелах, которые принимают облик смертных на много лет, и даруют помощь, надежду и мужество добрым народам. Дэв может принимать любой облик, хотя предпочитает являться смертным в облике безобидного гуманоида или животного. Когда обстоятельства требуют явить истинный облик, дэв предстаёт в образе прекрасного человекоподобного существа с серебряной кожей. Его волосы и глаза сверкают неземным блеском, а большие, покрытые перьями крылья разворачиваются у него за спиной.

Дэв

Средний небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 136 (16к8 + 64)
Скорость 30 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Спасброски Мдр +9, Хар +9
Навыки Проницательность +9, Внимательность +9
Сопротивление к урону излучение; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, очарование
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 19
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 10 (5900 опыта)

Оружие ангела. Атаки оружием дэва являются магическими. Если дэв попадает любым оружием, оно причиняет дополнительный урон излучением 4к8 (уже включено в атаку).

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэва является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17). Дэв может накладывать следующие заклинания, нуждаясь только в вербальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла [detect evil and good]*
1/день каждое: *общение [commune], оживление [raise dead]*

Сопротивление магии. Дэв совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дэв совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к6+4) плюс урон излучением 18 (4к8).

Целебное касание (3/день). Дэв прикасается к другому существу. Цель магическим образом восстанавливает 20 (4к8+2) хитов и избавляется от проклятий, болезней, отравлений, слепоты и глухоты.

Смена формы. Дэв магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принимает свой истинный облик. Если дэв умирает, он принимает свой истинный облик. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дэва).

В новом облике дэв сохраняет игровую статистику и способность говорить, но КД, режимы перемещения, Сила, Ловкость и специальные чувства заменяются теми, что есть у нового облика, и он получает все элементы статистики и умения (кроме классовых умений, легендарных действий и действий логова), которые есть у нового облика, но отсутствуют у него.

Планетар

Планетары это оружие богов, которым они служат, воплощение мощи своих божеств. Они могут вызвать дождь, чтобы облегчить засуху, или наслать насекомых, чтобы уничтожить урожай. Уши этих небожителей слышат любую ложь, а их сияющие глаза видят любой обман.

Планетары мускулистые и лысые. Кожа их зелёного цвета с молочным отливом, а крылья у них белые. Они возвышаются над большинством гуманоидов, и изящно пользуются огромными мечами. Иногда их отправляют на помощь могущественным смертным, занятым добрыми делами, но особенно планетары любят миссии, в которых можно сразиться с исчадьями.

Планетар

Большой небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 200 (16к10 + 112)
Скорость 40 фт., летая 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	20 (+5)	54 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Спасброски Тел +12, Мдр +11, Хар +12
Навыки Внимательность +11
Сопротивление к урону излучение; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 21
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 16 (15000 опыта)

Оружие ангела. Атаки оружием планетара являются магическими. Если планетар попадает любым оружием, оно причиняет дополнительный урон излучением 5к8 (уже включено в атаку).

Божественная осведомлённость. Планетар знает, когда слышит ложь.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой планетара является Харизма (Сл спасброска от заклинания 20). Планетар может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла [detect evil and good], невидимость [invisibility]* (только на себя)
3/день каждое: *небесный огонь [flame strike], оживление [raise dead], рассеивание добра и зла [dispel evil and good], стена клинков [blade barrier]*
1/день каждое: *власть над погодой [control weather], нашествие насекомых [insect plague], общение [commune]*

Сопротивление магии. Планетар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Планетар совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 21 (4к6+7) плюс урон излучением 22 (5к8).

Целебное касание (4/день). Планетар прикасается к другому существу. Цель магическим образом восстанавливает 30 (6к8+3) хитов и избавляется от проклятий, болезней, отравлений, слепоты и глухоты.

Солар

Солар подобен богу по своей славе и силе. Меч солара самостоятельно летает по полю боя, а одна-единственная стрела из его лука может запросто убить цель. Настолько велика мощь солара, что даже демонические князья содрогаются от его звучных команд.

Говорят, что существует всего двадцать четыре солара. Известно, что несколько соларов являются верными помощниками некоторых богов. Остальные отдыхают в состоянии созерцания, ожидая, когда их услуги понадобятся для противостояния огромной угрозе силам добра.

Солар

Большой небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 21 (природный доспех)
Хиты 243 (18к10 + 144)
Скорость 50 фт., летая 150 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Спасброски Инт +14, Мдр +14, Хар +17
Навыки Внимательность +14
Сопротивление к урону излучение; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 24
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 21 (33000 опыта)

Оружие ангела. Атаки оружием солара являются магическими. Если солар попадает любым оружием, оно причиняет дополнительный урон излучением 6к8 (уже включено в атаку).

Божественная осведомлённость. Солар знает, когда слышит ложь.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой солара является Харизма (Сл спасброска от заклинания 25). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость [invisibility]* (только на себя), *обнаружение добра и зла [detect evil and good]*
3/день каждое: *воскрешение [resurrection], рассеивание добра и зла [dispel evil and good], стена клинков [blade barrier]*
1/день каждое: *власть над погодой [control weather], общение [commune]*

Сопротивление магии. Солар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Солар совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 22 (4к6+8) плюс урон излучением 27 (6к8).

Убийственный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +13 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к8+6) плюс урон излучением 27 (6к8). Если цель — существо с количеством хитов 100 или меньше, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе умрёт.

Летающий меч. Солар отпускает свой двуручный меч в магическое парение в свободном пространстве в пределах 5 футов от себя. Если солар видит меч, он может мысленно бонусным действием отдать ему команду пролететь до 50 футов и либо совершить одну атаку по цели, либо вернуться в руки солара. Если парящий меч становится целью любого эффекта, считается, что солар его держит. Парящий меч падает, если солар умирает.

Целебное касание (4/день). Солар прикасается к другому существу. Цель магическим образом восстанавливает 40 (8к8+4) хитов и избавляется от проклятий, болезней, отравлений, слепоты и глухоты.

Легендарные действия

Солар может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Солар восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Телепортация. Солар магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.
Опаляющая вспышка (стоит 2 действия). Солар излучает магическую, божественную энергию. Все выбранные им существа в пределах 10 футов должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 23, получая при провале урон огнём 14 (4к6) плюс урон огнём 14 (4к6), или половину этого урона при успехе.
Ослепляющий взор (стоит 3 действия). Солар нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит его, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе она станет ослеплённой, пока слепота не будет снята магией, такой как *малое восстановление [lesser restoration]*.

Анхег

Анхег похож на огромное насекомое с множеством лап. Его длинные усики подёргиваются, реагируя на любое движение вокруг. На концах его лап огромные крюки, пригодные как для рытья, так и для того, чтобы хватать добычу. Его мощные челюсти способны перекусить небольшое дерево пополам.

Скрывающиеся в земле. Своими мощными челюстями анхег роет извилистые туннели глубоко под землёй. Когда анхег охотится, он роет вверх, ожидая чуть ниже поверхности земли, пока его усики не уловят движение сверху. Затем он выпрыгивает из-под земли, хватая жертву челюстями. Он дробит и измельчает жертву, одновременно выделяет кислотные ферменты, которые помогают растворить жертву для облегчения переваривания. Также анхег может плеваться кислотой в своих врагов.

Проклятье лесов и полей. Несмотря на то, что анхеги получают часть питательных вещей из почвы, в которой они прячутся, они должны дополнять свой рацион свежим мясом. Пастбища, изобилующие пасущимся скотом, и леса, полные дичи, это основные охотничьи угодья анхегов. Поэтому анхеги это проклятье фермеров и охотников.

Земляные туннели. Когда анхег копает под землёй, он оставляет за собой узкий, частично обвалившийся туннель. В этих туннелях можно обнаружить частички сброшенного хитина, остатки яиц анхегов или кошмарные останки жертв анхегов, в том числе монеты и другие сокровища, разбросанные во время нападения.

Анхег

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех), 11 когда сбит с ног
Хиты 39 (6к10 + 6)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3) плюс урон кислотой 3 (1к6). Если цель — существо с размером не больше Большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, анхег может кусать только её, но зато атаки совершает с преимуществом.

Кислотная струя (перезарядка 6). Анхег плюёт кислотой линией длиной 30 футов и шириной 5 футов, при условии, что он не держит в захвате существа. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон кислотой 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Баньши

Когда опускается ночь, незадачливый путник может услышать отдалённые крики одинокого мертвеца. Это баньши, горестный дух, злобное создание, появившееся из духа эльфийки.

Баньши выглядит как светящаяся, тонкая форма, очертаниями смутно похожая на своё смертное тело. Лицо окутано всклокоченными волосами, а тело одето в просвечивающие лохмотья, которые колышутся вокруг баньши.

Гнев богов. Баньши это нежить, воскресшая из останков эльфиек. Тех эльфиек, которые были благословлены великой красотой, но не смогли использовать этот дар, чтобы привнести в мир радость. Они использовали свою красоту для совращения и контролирования других. Эльфийки, страдающие от проклятья баньши, не испытывают радости, и в присутствии живых испытывают только страдание. Когда проклятье овладевает ими полностью, их разум и тело начинают распадаться, пока не завершится окончательная трансформация в нежить.

Границы скорби. Баньши навсегда привязаны к месту своей гибели, не в силах удалиться от него более чем на пять миль. Баньши вынуждены снова и снова переживать каждое мгновение своей жизни в идеальных воспоминаниях, но всегда отказываясь принимать ответственность за свою судьбу.

Собиратели прекрасного. Тщеславие, являющееся основополагающей силой проклятья баньши, не пропадает после смерти. Эти существа жаждут красивых предметов: ювелирные украшения, картины, статуи и другие предметы искусства. В то же время баньши не переносят каких-либо зеркальных поверхностей, потому что не могут вынести ужаса своего внешнего вида. Одного беглого взгляда бывает достаточно, чтобы баньши впала в ярость.

Природа нежити. Баньши не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Баньши

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 58 (13к8)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Спасброски Мдр +2, Хар +5
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 4 (1100 опыта)

Обнаружение жизни. Баньши магически чувствует присутствие существ на расстоянии 5 миль, не являющихся ни нежитью, ни конструктами. Она знает общее направление, но не точное местоположение.

Бестелесное перемещение. Баньши может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Разлагающее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Урон некротической энергией 12 (3к6+2).

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от баньши, не являющиеся нежитью и видящие её, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе они становятся испуганными на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если баньши находится в пределах её линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этой баньши на следующие 24 часа.

Вопль (1/день). Если баньши не находится на солнечном свете, она может издать скорбный вопль. Этот вопль не оказывает эффект на конструктов и нежить. Все другие существа в пределах 30 футов от неё, услышавшие вопль, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При провале хиты существа снижаются до 0. При успехе существо получает урон психической энергией 10 (3к6).

«Я уже съел сегодня три гигантских летучих мыши, шесть троглодитов и иллитида. Но это ничего. В моём брюхе найдётся место для тебя и твоих друзей»

— Бехир Ллуд, столкнувшийся с искателями приключений в Затерянных Пещерах Тсойканта

Бехир

Змееподобный бехир ползает по полу и лазает по стенам, чтобы схватить свою добычу. Его электрическое дыхание может сжечь большинство существ, а более сильных противников он сжимает, обернувшись вокруг них кольцами, и съедает заживо.

Внешне бехир похож на смесь чудовищной многоножки и крокодила. Его чешуйчатая шкура переливается от ультрамарина до тёмно-синего цвета, а на брюхе она голубая.

Пещерный хищник. Логова бехиров располагаются в недоступных другим существам местах, достичь которых можно только преодолев тяжёлый подъем. Глубокие норы, пещеры в отвесных стенах скал и каверны, попасть в которые можно только по узким извилистым туннелям — всё это идеальные места для засад бехиров. Дюжина ног бехира позволяет ему с лёгкостью добираться до своего логова. Когда он не лазает, он двигается ещё быстрее, сложив ноги вдоль туловища, и скользя как змея.

Проглотив свою жертву целиком, бехир впадает в дрёму, пока полностью не переварит свою жертву. В это время он выбирает тихое место, где вторгшиеся в его владения враги не найдут его.

Враги драконов. Давным-давно великаны и драконы сошлись в, казалось бы, бесконечной войне. Штормовые великаны создали первых бехиров как оружие против драконов, поэтому ненависть к драконам у бехиров в крови.

Бехир никогда не устроит логово там, где обитает дракон. Если дракон попытается устроить логово в нескольких дюжинах миль от логова бехира, тот постарается либо убить дракона, либо прогнать его подальше. Только если дракон окажется сильнее бехира, тот отступит, чтобы найти новое место для логова себе.

Бехир

Огромный монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 168 (16к12 + 64)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Внимательность +6, Скрытность +7
Иммунитет к урону электричество
Чувства тёмное зрение 90 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Драконий
Опасность 11 (7200 опыта)

Действия

Мультиатака. Бехир совершает две атаки: одну укусом, и одну сжиманием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 22 (3к10+6).

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к10+6) плюс рубящий урон 17 (2к10+6). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 16), если бехир пока не сжимает никакое существо. Пока цель схвачена, она опутана.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Бехир выдыхает молнию длиной 20 футов и шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Проглатывание. Бехир совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо становится проглоченным и перестаёт быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи бехира, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода бехира. У бехира может быть проглочено только одно существо одновременно.

Если бехир получает за один ход 30 или больше урона от проглоченного существа, бехир должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе отрыгнёт существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от бехира. Если бехир умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 футов перемещения, падая при выходе ничком.

Блуждающий огонёк

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 19
Хиты 22 (9к4)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Иммунитет к урону электричество, яд
Сопротивление к урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 2 (450 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, блуждающий огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует Истребление жизни, или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

Блуждающий огонёк

Блуждающие огоньки являются злобными, похожими на дымку, шарами света, которые обитают в уединённых местах и на полях сражений, связанных с мрачной судьбой или тёмной магией, и питаются страхом и отчаянием.

Надежда и обречение. Издали блуждающие огоньки выглядят как свет раскачивающегося фонаря, хотя они могут менять свой цвет и уменьшать яркость до минимума. Активируя свой свет, блуждающие огоньки внушают надежду, намекая на безопасность существам, которые следуют за ними.

Блуждающие огоньки заманивают опрометчивых созданий в ямы с зыбучим песком, убежища чудовищ и другие опасные места, чтобы кормиться страданиями своей жертвы и наслаждаться её предсмертными криками. Злое существо, которое стало жертвой блуждающего огонька, тоже может стать огоньком, и его несчастный дух материализуется над его бездыханным трупом подобно мерцающему пламени.

Поглощённые отчаянием. Блуждающие огоньки являются душами злых существ, которые погибли в мучениях или страданиях, поскольку они блуждали по покинутым местам, пропитанным могущественной магией. Они появляются в болотистых трясинах и полях сражений, усыпанных костями, где угнетающее настроение насыщеннее и тяжелее, чем густой туман и мгла. Заточенные в этих заброшенных местах потерянных надежд и воспоминаний, блуждающие огоньки приманивают других созданий, и питаются страданиями путников.

На службе зла. Блуждающие огоньки редко разговаривают, однако если говорят, то их голос звучит как далёкий шёпот. В скверных местах, в которых они обитают, блуждающие огоньки иногда образуют симбиотические отношения с опасными соседями. Карги, они, чёрные драконы и злобные культисты используют блуждающих огоньков для заманивания существ в засаду. И пока злобные союзники истребляют созданий, которых они окружили, огоньки, паря над ними, питаются агонией умирающих тел.

Натура нежити. Блуждающему огоньку не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Бормочущий ротовик

Из всех ужасов, созданных отвратительным колдовством, бормочущие ротовики — одни из самых ужасных и порочных порождений. Это существо состоит из глаз, ртов и сжиженных тел его прежних жертв. Впавшие в безумие из-за разрушения их тел и поглощения ротовиком, эти жертвы бессвязно бормочут, пожирая всё, до чего смогут добраться.

Бесформенное тело. Тело бормочущего ротовика представляет собой аморфную массу из ртов и глаз, передвигающуюся, цепляясь за поверхность несколькими ртами, и подтаскивая остальное тело. И хотя они медленно передвигаются, они легко могут плавать в воде, грязи и зыбучих песках.

Безумное бормотание. Когда бормочущий ротовик чует добычу, его рты начинают бормотать и шептать на разные голоса: басовитыми и высокими, плачущими и воющими, орущими в агонии и экстазе одновременно. Эта какофония голосов заполняет собой всё, что может услышать существо, и большинство бежит от неё в ужасе. Остальные же, подавленные страхом и безумием, стоят парализованными, глядя, как ужасающее существо подползает всё ближе, чтобы поглотить их.

Всепоглощающие. Ведомый жаждой поглощать всех, до кого он доберётся, бормочущий ротовик подползает к парализованным его безумными голосами жертвам и хор на время замолкает, пока пасти обгладывают и поглощают плоть. Это чудовище разжижает камень, к которому прикасается, затрудняя бегство существ, которым удалось справиться с воздействием его бормотания.

Бормочущий ротовик не оставляет от своих жертв даже следа. Однако когда останки тела жертвы будут поглощены, её глаза и рот всплывают на поверхность чудовища, готовые присоединиться к хору мучительного бормотания, который услышит следующая жертва твари.

Бормочущий ротовик

Средняя аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 9
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 10 фт., плавая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Искажённая земля. Пол в радиусе 10 футов вокруг ротовика является воскообразной труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

Бормотание. Ротовик постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо, и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 футов от ротовика, и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и всё своё перемещение тратит на то, чтобы перемещаться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости, или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

Действия

Мультиатака. Бормочущий ротовик совершает одну атаку укусом и, если может, использует Ослепляющий плевок.

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 17 (5к6). Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног. Если цель убита этим уроном, ротовик поглощает её.

Ослепляющий плевок (перезарядка 5–6). Ротовик выплёвывает шар слизи в точку, которую он видит в пределах 15 футов от себя. Шар при столкновении взрывается ослепительной вспышкой. Все существа в пределах 5 футов от вспышки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода ротовика.

«Стена пещеры обрушилась. Это последнее, что я помню».
— рассказ пережившего нападение бурого увальня

Бурый увалень

Отвратительные и ужасные бурые увальни из глубин земли роются в пещерных комплексах, подземельях или поселениях Подземья в поисках еды. Счастливчики, пережившие нападение бурого увальня, часто помнят слишком мало о произошедшем из-за заглушающего разум взгляда бурого увальня.

Обитатели окраин. Бурые увальни могут прорываться через твёрдый камень, образовывая целые туннели на своём пути. Крепкий как сталь хитин их тел может выдержать даже обвалы, обрушения туннелей и камнепады, обычно следующие за ними.

Закопавшись в стену пещеры или прохода, бурый увалень лежит и ждёт существ, которые будут проходить мимо. Его усы-щупальца ощущают любое движение рядом. Когда он вырывается из своей засады в облаке земли и камня, его ничего не подозревающая добыча оборачивается к нему лицом, немедленно впадая в транс от его сбивающего с толку взгляда, вынужденная беспомощно стоять, пока его жвала защёлкиваются на её глотке.

Заглушающий разум. Многие пережившие столкновение с бурым увальнем могут вспомнить лишь пару деталей нападения, потому что в момент нападения взгляд бурого увальня заглушает их разум. Те, кто бился и убивал бурых увальней, могут распознать некоторые признаки. Для обитателей Подземья о неведомом враге рассказывают пугающие сказки об исчезнувших исследователях и неожиданных обвалах. Бурые увальни обладают сверхъестественными способностями в этих историях. Мораль многих из них заключается в предупреждении: если вы заметили бурого увальня, бежать от него уже поздно.

Бурый увалень

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки язык Бурых увальней
Опасность 5 (1800 опыта)

Сбивающий с толку взгляд. Если существо начинает ход в пределах 30 футов от бурого увальня и при этом может видеть глаза увальня, бурый увалень может магическим образом заставить его совершить спасбросок Харизмы со Сл 15, если он при этом дееспособен.

При провале спасброска существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода, и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате «1–4» существо ничего не делает. При результате «5–6» существо не совершает действий, а всё перемещение тратит на то, что перемещается в случайном направлении. При результате «7–8» существо совершает одну рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу, или не делает ничего, если в пределах досягаемости существ нет.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отводить взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале своего хода. Если существо делает это, оно не видит бурого увальня до начала своего следующего хода, после чего может снова отводить взгляд. Если существо в этот период посмотрит на бурого увальня, оно тут же совершает спасбросок.

Прокладывание туннеля. Бурый увалень может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель шириной 5 футов и высотой 8 футов.

Действия

Мультиатака. Бурый увалень совершает три атаки: две когтями, и одну жвалами.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (1к8+5).

Жвалы. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к8+5).

Вампиры

Пробуждённые в бесконечной ночи вампиры жаждут жизни, которую они потеряли, и утоляют эту жажду, выпивая кровь живых. Вампиры ненавидят солнечный свет, поскольку его прикосновение жжёт их. Они не отбрасывают ни теней, ни отражений, и всякий вампир, желающий ходить незамеченным среди живых, вынужден держаться в темноте и подальше от отражающих поверхностей.

Тёмные желания. Даже если вампир сохраняет какие-либо воспоминания о прежней жизни, его эмоциональные привязанности увядают, так как его прежние чистые чувства искажаются. Любовь превращается в голодную одержимость, а дружба становится лишь горькой ревностью. Вместо проявлений эмоций вампиры желают физического проявления своей страсти, поэтому вампир, который ищет любовь, может зациклиться на юной красавице. Ребёнок может стать объектом страсти вампира, одержимого молодостью и возможностями. Другие окружают себя искусством, книгами или зловещими предметами, такими как устройства пыток или трофеи существ, ими убитых.

Рождённые смертью. Большинство жертв вампира становятся порождениями вампира — хищными созданиями с вампирским голодом к крови, но находящимися под контролем вампира, который их создал. Если истинный вампир позволит порождению выпить кровь из своего тела, порождение превратится в истинного вампира, не подконтрольного своему хозяину. Немногие вампиры готовы отказаться от этого влияния. Порождение вампира обретает собственную волю, когда его создатель погибает.

Прикованные к могиле. Каждый вампир связан со своим гробом, склепом, или местом захоронения, в котором он должен покоиться днём. Если вампир не был официально похоронен, он должен находиться в земле на глубине в 1 фут, в месте его превращения в нежить. Вампир может перемещать своё место захоронения, транспортируя гроб, или достаточное количество могильной земли. Некоторые вампиры оборудуют несколько мест для своего отдыха.

Натура нежити. Ни вампир, ни порождение вампира не нуждаются в воздухе.

Вампиры как игровые персонажи

Игровые параметры персонажа, ставшего порождением вампира, а затем и настоящим вампиром, не меняются, за исключением того, что его Сила, Ловкость и Телосложение теперь имеют значение 18, если до этого не были выше. Кроме того, персонаж получает вампирское сопротивление урону, тёмное зрение, особенности и действия. Броски атаки и урона вампира базируются на Силе. Сл спасброска Очарования равна 8 + бонус мастерства вампира + модификатор Харизмы вампира. Мировоззрение персонажа становится законно-злым, и Мастер может взять управление персонажем, пока вампиризм не пройдёт благодаря заклинанию *исполнение желаний [wish]*, или пока персонажа не убьют с последующим воскрешением.

«Я — Древность, я — Земля. Мои начала теряются во тьме прошлого. Я был воином, я был добр и справедлив. Я гремел по всей земле, словно гнев бога, но годы войны и годы убийств сточили мою душу, как ветер стачивает камни в песок».

— граф Страд фон Зарович

Страд фон Зарович

Блистательный мыслитель и выдающийся воин при жизни, Страд фон Зарович сражался в бесчисленном множестве битв за свой народ. Когда войны и убийства наконец лишили его молодости и силы, он поселился в отдалённой долине Баровии и построил замок на возвышенности, с которой мог наблюдать за своими землями. Его брат Сергей прибыл, чтобы жить вместе с ним в замке Равенлофт, став советником и постоянным спутником Страда.

В своём брате Страд видел всё то, чего лишился сам. Сергей был молод и красив, в то время как Страд стал старым и покрытым шрамами. Обида изменила их отношения, со временем превратившись в ненависть. Возлюбленная Страда, Татьяна, отвергла его в пользу Сергея, за которого пообещала выйти замуж.

В отчаянной попытке завоевать сердце Татьяны, Страд заключил сделку с тёмными силами, сделавшую его бессмертным. На свадьбе Сергея и Татьяны он схватился со своим братом и убил его. Татьяна бежала и сбросилась со стен Равенлофта. Охрана Страда, увидев в нём чудовище, расстреляла его из луков. Но он не умер. Страд стал вампиром. Первым вампиром, согласно многочисленным сказаниям.

Спустя века после трансформации, жажда Страда к жизни только лишь возросла. Он блуждает по своему мрачному замку, проклиная живущих за кражу того, что у него было, и не признаёт свою вину в произошедшей из-за него трагедии.

Логово вампира

Вампир выбирает величественное и защищённое место для своего логова, такое как замок, укреплённое поместье или окружённое стенами аббатство. Он прячет свой гроб в подземном склепе или хранилище, охраняемом порождениями вампира или другими верными существами ночи.

Местные эффекты

Область вокруг логова вампира изменяется из-за присутствия этого существа, создавая один или несколько из следующих эффектов:

- В области заметно увеличивается популяции летучих мышей, крыс и волков.
- Растения в пределах 500 футов от логова увядают, а их стволы и ветви становятся скрюченными и шипастыми.
- Тени в пределах 500 футов от логова кажутся ненормально длинными, и иногда движутся как живые.
- Ползучий туман распространяется по земле в пределах 500 футов от логова вампира. Иногда туман принимает жуткие формы, такие как хватающие когти и извивающиеся змеи.

Если вампир уничтожен, эти эффекты прекращаются через 2к6 дней.

Вампир

Средняя нежить (перевёртыш), законно-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 144 (17к8 + 68)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	18(+4)	17(+3)	15(+2)	18(+4)

Спасброски Лов +9, Мдр +7, Хар +9
Навыки Внимательность +7, Скрытность +9
Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 13 (10000 опыта)

Перевёртыш. Если вампир не находится под солнечным светом и не стоит в текущей воде, он может действием превратиться в Крошечную летучую мышь или Среднее облако тумана, или же принять свой истинный облик.

Находясь в облике летучей мыши, вампир не может говорить, его скорость ходьбы равна 5 футам, и у него скорость полёта 30 футов. Вся его статистика за исключением размера и скорости остаётся той же самой. Всё, что он носит, превращается вместе с ним, а то, что он несёт — нет. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Находясь в облике тумана, вампир не может совершать действий, говорить и манипулировать предметами. Он ничего не весит, обладает скоростью полёта 20 футов, может парить и может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Кроме того, если через некое пространство может проходить воздух, то это же может сделать и туман, без протискивания, хотя и не может проходить сквозь воду. Он совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, и обладает иммунитетом к немагическому урону, за исключением урона, который он получает, находясь под солнечными лучами.

Легендарное сопротивление (3/день). Если вампир проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Туманный побег. Если хиты вампира опускаются до 0 за пределами места отдыха, он вместо того, чтобы потерять сознание, превращается в туманное облако (как сказано в описании особенности Перевёртыш), при условии, что он не находится под солнечными лучами или в текущей воде. Если он не может превратиться, он уничтожается.

Пока у вампира в туманном облике 0 хитов, он не может возвращаться в облик вампира, и обязан вернуться в место отдыха в течение 2 часов, иначе будет уничтожен. Достигнув места отдыха, он принимает облик вампира. После этого он становится парализованным, пока не восстановит хотя бы 1 хит. Проведя 1 час в месте отдыха с 0 хитов, он восстанавливает 1 хит.

Регенерация. Вампир восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами ни в текущей воде. Если вампир получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале следующего хода вампира.

Паучье лазание. Вампир может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Вампир обладает следующими слабостями:

Запрет. Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Урон от текущей воды. Вампир получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Вампир получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака (только в облике вампира). Вампир совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Безоружный удар (только в облике вампира). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 8 (1к8+4). Вместо причинения урона вампир может схватить цель (Сл высвобождения 18).

Укус (только в облике вампира или летучей мыши). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно согласное существо или существо, схваченное вампиром, недееспособное или опутанное. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон некротической энергией 10 (3к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а вампир восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0. Гуманоид, убитый этим способом, а после закопанный в землю, восстаёт следующей ночью в качестве порождения вампира, находящегося под контролем вампира.

Очарование. Вампир нацеливается на одного гуманоида, которого видит в пределах 30 футов. Если цель видит вампира, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17 от этой магии, иначе станет очарованной вампиром. Очарованная цель считает вампира верным другом, о котором нужно заботиться, и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем вампира, она выполняет его просьбы и искренне прилагает все нужные усилия, и будет согласной целью для укуса вампира.

Каждый раз, когда вампир или спутники вампира делают цели что-нибудь плохое, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, пока вампир не будет уничтожен, пока вампир с целью не окажутся на разных планах существования, или пока вампир не окончит эффект бонусным действием.

Дети ночи (1/день). Вампир магическим образом призывает 2к4 роя крыс или летучих мышей, при условии, что на небе нет солнца. Находясь на открытом воздухе, вампир может вместо этого призвать 3к6 волков. Вызванные существа приходят через 1к4 раунда, действуют как союзники вампира и подчиняются его устным командам. Звери остаются на 1 час, пока вампир не умрёт, или пока вампир не отпустит их бонусным действием.

Легендарные действия

Вампир может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Вампир восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Вампир перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.
Безоружный удар. Вампир совершает один безоружный удар.
Укус (стоит 2 действия). Вампир совершает одну атаку укусом.

Вариант: Воители и заклинатели вампиров

У некоторых вампиров есть опыт сражений. **Вампир воитель** носит латы (КД 18) и использует двуручный меч. У него показатель опасности 15 (13000 опыта) и следующие дополнительные варианты действий:

Мультиатака. Вампир совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Некоторые вампиры владеют магией. **Вампир заклинатель** обладает показателем опасности 15 (13000 опыта) и следующей особенностью:

Использование заклинаний. Вампир является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], туманное облако [fog cloud], усыпление [sleep]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image], порыв ветра [gust of wind]*
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], необнаружимость [nondetection], проклятие [bestow curse]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], усыхание [blight]*
5 уровень (1 ячейка): *подчинение личности [dominate person]*

Порождение вампира

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Мдр +3
Навыки Внимательность +3, Скрытность +6
Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 5 (1800 опыта)

Регенерация. Вампир восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами ни в текущей воде. Если вампир получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале следующего хода вампира.

Паучье лазание. Вампир может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Вампир обладает следующими слабостями:

Запрет. Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Урон от текущей воды. Вампир получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Вампир получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Вампир совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 8 (2к4+3). Вместо причинения урона вампир может схватить цель (Сл высвобождения 13).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно согласное существо или существо, схваченное вампиром, недееспособное или опутанное. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3) плюс урон некротической энергией 7 (2к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а вампир восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

«Никто не будет высекать статую испуганного воина. Если увидели такую, держите глаза закрытыми, а ухо востро»
— четвёртое правило выживания в подземельях мистика Х

Василиск

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Окаменяющий взгляд. Если существо начинает ход в пределах 30 футов от василиска, и они видят друг друга, василиск, если он дееспособен, может заставить существо совершить спасбросок Телосложения со Сл 12. При провале существо магическим образом начинает превращаться в камень и становится опутанным. Оно должно повторить этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим. Окаменение длится до тех пор, пока не будет использовано заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале хода. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода не видит василиска. Если существо в этот период посмотрит на василиска, оно тут же совершает спасбросок.

Если василиск видит своё отражение в полированной поверхности, находящейся в пределах 30 футов от него в ярко освещённом месте, василиск из-за проклятья подвергается действию своего собственного взгляда.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Василиск

Путешественники иногда натыкаются в диких местах на объекты, которые выглядят как куски удивительно реалистичной резьбы по камню. Недостающие куски кажутся откушенными. Бывалые путешественники считают такие реликвии предупреждением о том, что где-то рядом находится василиск.

Адаптирующийся хищник. Василискам комфортно в засушливом, умеренном или тропическом климате. Его логово располагается в пещере или другом защищённом месте. Однако чаще василисков встречают под землёй.

Василиски, родившиеся и выращенные в неволе, могут быть одомашнены и обучены. Обученный василиск знает, как избегать взгляда с теми, кого хозяин хочет защитить, что делает его опасным охранником. Именно из-за этого яйца василиска высоко ценятся.

Каменный взгляд. Василиски слишком тяжеловесные для охоты, но им и не нужно преследовать добычу. Взгляда василиска может быть достаточно, чтобы быстро превратить жертву в пористый камень, а сильные челюсти василиска способны крошить камень. А уже в пищеводе камень снова принимает органическую форму.

Некоторые алхимики утверждают, что знают, как обработать пищевод василиска и жидкости, находящиеся в нем. Из обработанного должным образом пищевода можно выделить масло, которое будет обращать окаменение. К сожалению, если жертва потеряла какую-либо часть своего тела, пока находилась в каменном виде, при оживлении она не восстановится. Если в каменном виде существо потеряло жизненно важный орган, например, голову, вернуть существо в первоначальное состояние при помощи этого масла будет невозможно.

Великаны [Гиганты]

Древние империи когда-то отбрасывали длинные тени на мир, который сотрясался под ногами великанов. В те потерянные дни эти величественные фигуры были драконоубийцами, мечтателями, ремесленниками и царями, но время славы их расы давно прошло. Тем не менее, даже разделённые на закрытые кланы и разбросанных по всему миру, великаны сохранили старые традиции и обычаи.

Древние, как легенда. В забытых уголках мира ещё остались уцелевшие руины, монолиты и статуи, напоминающие о некогда великой империи великанов, склонившей голову в забвении. По всей земле некогда простиралась их империя, теперь остались лишь разрозненные племена и кланы.

Великаны так же стары, как и драконы, которые были ещё юными, когда первые шаги великанов сотрясли основание мира. Расселяясь на новые земли, великаны вступили в жесточайшую войну с драконами, длившуюся много поколений, что привело обе расы на грань вымирания. Ни один из живущих ныне великанов не помнит, из-за чего началась война, но мифы и легенды о славе на заре их расы всё ещё звучат в их поселениях и крепостях, клеймя позором первых вирмов. Великаны и драконы всё ещё таят злобу друг на друга, и редко когда могут без боя находиться на одной территории.

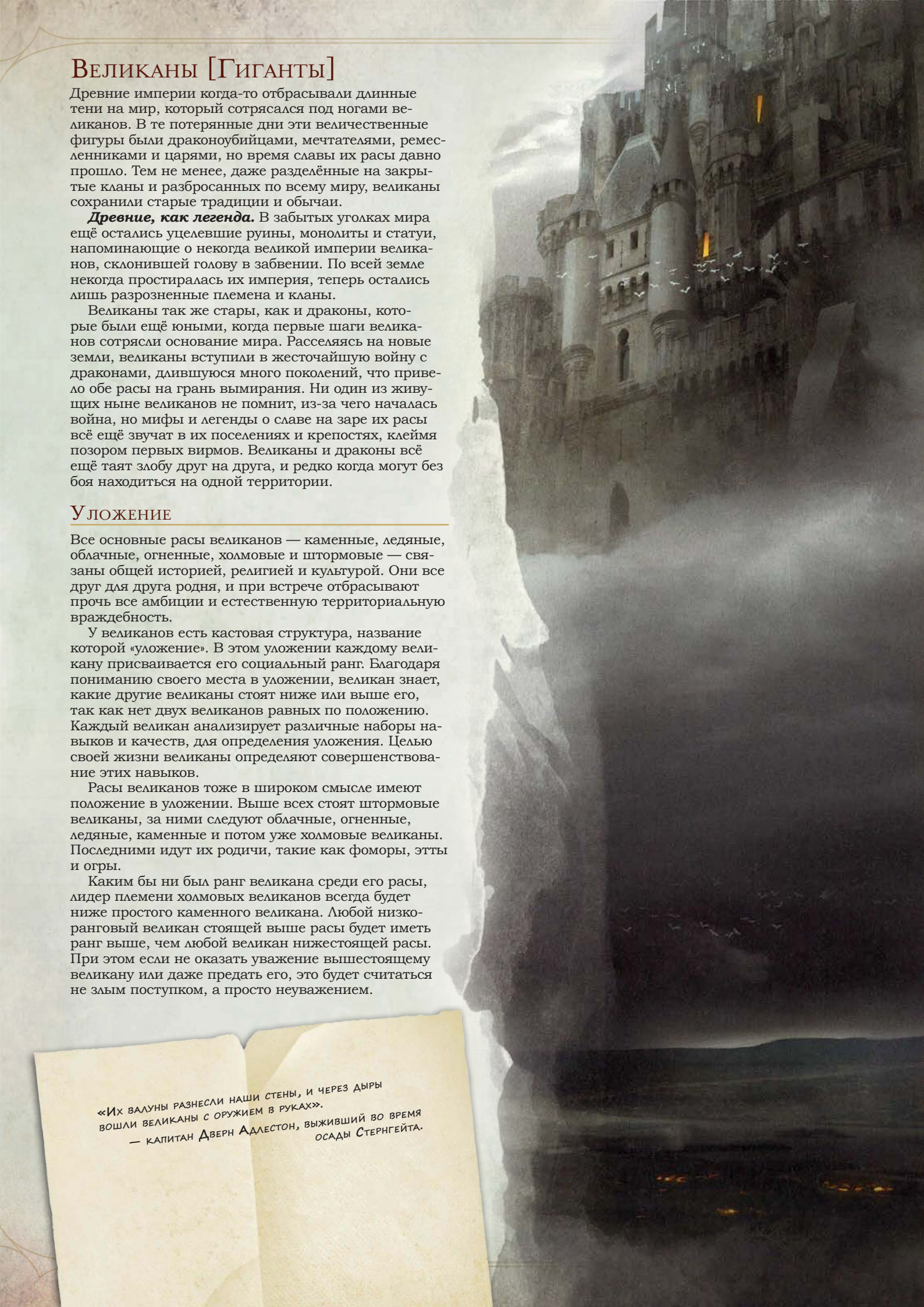
Уложение

Все основные расы великанов — каменные, ледяные, облачные, огненные, холмовые и штормовые — связаны общей историей, религией и культурой. Они все друг для друга родня, и при встрече отбрасывают прочь все амбиции и естественную территориальную враждебность.

У великанов есть кастовая структура, название которой «уложение». В этом уложении каждому великану присваивается его социальный ранг. Благодаря пониманию своего места в уложении, великан знает, какие другие великаны стоят ниже или выше его, так как нет двух великанов равных по положению. Каждый великан анализирует различные наборы навыков и качеств, для определения уложения. Целью своей жизни великаны определяют совершенствование этих навыков.

Расы великанов тоже в широком смысле имеют положение в уложении. Выше всех стоят штормовые великаны, за ними следуют облачные, огненные, ледяные, каменные и потом уже холмовые великаны. Последними идут их родичи, такие как фоморы, этты и огры.

Каким бы ни был ранг великана среди его расы, лидер племени холмовых великанов всегда будет ниже простого каменного великана. Любой низкоранговый великан стоящей выше расы будет иметь ранг выше, чем любой великан нижестоящей расы. При этом если не оказать уважение вышестоящему великану или даже предать его, это будет считаться не злым поступком, а просто неуважением.



«Их валуны разнесли наши стены, и через дыры вошли великаны с оружием в руках».
— капитан Дверн Адлестон, выживший во время осады Стернгейта.

Ледяной великан

Ледяные великаны — громадные грабители с морозных земель, что лежат за гранью цивилизации — это жестокие, выносливые воины, живущие за счёт добычи с набегов и грабежей. Они уважают лишь грубую силу и боевые навыки, демонстрируя их шрамами и отвратительными трофеями, полученными от врагов.

Ледяные сердца. Ледяные великаны это существа льда и снега. Их волосы и бороды бледно-белые или светло-голубые, скованные морозом и гремящие сосульками. Их плоть синяя, словно ледник.

Ледяные великаны живут на высоких пиках и в ледяных ущельях, где золотая голова солнца скрыта зимой. Зерновые не прорастают в их морозных селениях, а скота, по сравнению с тем, что захватывают в налётах на цивилизованные земли, держат мало. Они охотятся за дичью в тундре и горах, но не готовят её, так как мясо только что убитой добычи слишком горячо на их вкус.

Грабители во вьюге. Боевые рога ледяных великанов ревут, когда они выдвигаются из своих ледяных крепостей и ледниковых разломов во время завывающей бури. Когда же буря утихает, деревни и фермы лежат в руинах, а вороны слетаются пировать на трупах тех, кто был достаточно глуп или не везуч, чтобы встать на пути великанов.

Постоялые дворы и таверны больше всего страдают от причинённого урона — их подвалы пусты, и бочек эля и мёда больше нет. Кузнецы тоже готовы закрыться — железо и сталь забрали. К удивлению, не потревоженными остаются дома ростовщиков и богатых горожан — для этих грабителей мало прок от монет и безделушек. Ледяные великаны ценят лишь драгоценности и украшения, достаточно большие, чтобы их можно было носить или чтобы их хотя бы было видно. Однако даже такие сокровища чаще всего сохраняют для торга с другими великанами, более искусными в создании металлического оружия и доспехов.

Правящие силой. Ледяные великаны уважают грубую силу больше чего-либо ещё, и место в иерархии ледяных великанов основывается на признаках физической мощи, таких как превосходная мускулатура, шрамы из знаменитых сражений или трофеи из тел поверженных врагов. Задания, вроде охоты, ухода за детьми и ремёсла, дают великанам сообразно их силе и выносливости.

Если встречаются ледяные великаны различных кланов, и статус их неясен, они борются за господство. Такие встречи похожи на фестивали, где великаны восхваляют своих героев, бесстыдно хвастаются и бросают друг другу вызовы. Бывает и так, что неофициальная церемония становится хаотичной схваткой, в которой оба клана дерутся, валя деревья, разбивая лёд на замёрзших озёрах и вызывая лавины на заснеженных горах.

Воюй, не производи. Хоть ледяные великаны и считают недостойным рабское ремесло, они высоко ценят навыки резьбы и обработки кожи. Они создают свою одежду из шкур и костей зверей, а из обычных или слоновьих костей вырезают драгоценности и рукояти для оружия и инструментов. Они используют одежду и броню своих врагов, связывая щиты в кольчугу и приматывая клинки мечей к деревянным рукояткам, создавая гигантские копья. С поверженных драконов можно добыть лучшие боевые трофеи, и величайшие ярлы ледяных великанов носят доспехи из драконьей чешуи или владеют кирками или булавами из драконьих зубов и когтей.

Каменный великан

Каменные великаны — затворники, тихие и мирные, пока их не беспокоят. Их гранитно-серая кожа, изможденные черты лица и чёрные, запавшие глаза придают каменным великанам суровое выражение. Они любят уединение, скрывая свои жизни и искусство от мира.

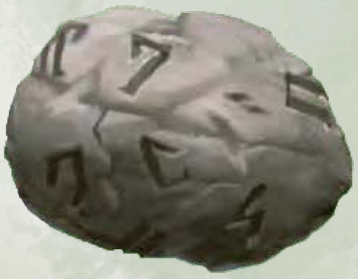
Обитатели каменного мира. Домом каменным великанам служат укромные пещеры. Пещерные сети – города, скальные туннели — дороги, а подземные потоки — водные пути. Горные цепи это их материки, с огромными просторами земли между ними, будто океаны, которые каменные великаны редко пересекают.

В своих тёмных, тихих пещерах каменные великаны безмолвно трудятся над искусной резьбой, измеряя время эхом воды, капающей в подземные пруды. В глубочайших комнатах поселений каменных великанов, далеко от шума летучих мышей и союзных великанам пещерных медведей, находятся святые места, где тишина и тьма совершенны. Камень вбирает в себя самые святые качества в этих пещерных соборах, а их опоры и колонны покрыты такой красивой резьбой, что устыдят легендарных дварфских камнетёсов.

Валун облачного великана

Валун ледяного великана

Валун холмового великана



Валун каменного великана

Валун штормового великана

Валун огненного великана

Резчики и пророки. Среди каменных великанов ремесло считается величайшим достоянием. Они создают замысловатые фрески на пещерных стенах, раскрашивают эти фрески и занимаются другими видами искусства. Резьбу по камню они почитают величайшим навыком.

Каменные великаны стремятся к выявлению форм из необработанного камня, которые, как они верят, раскрывают смысл, вдохновлённый их богом Скоресусом Камнекостным. Великаны назначают лучших резчиков своими лидерами, шаманами и пророками. Святые руки такого великана во время работы становятся руками бога.

Изящные атлеты. Несмотря на большой размер и мускулатуру, каменные великаны гибки и изящны. Умелые метатели камней занимают высокое положение в уложении великанов, проверяя и показывая своё умение метать и ловить огромные валуны. Такие великаны занимают передовые ранги, когда племени надо защищать свой дом или атаковать врагов. Однако, даже в бою главное — мастерство. Метание булыжника каменным великаном — проявление не просто грубой силы, но ошеломляющего равновесия и атлетизма.

Мечтатели под открытым небом. Каменные великаны воспринимают мир за пределами своих подземных жилищ как царство снов, где ничто по-настоящему не истинно, и не реально. На поверхности они ведут себя так, как гуманоиды могут вести себя в своих снах, не отдавая особого отчёта в своих действиях и никогда не доверяя полностью тому, что видят или слышат. Обещание, данное над землёй, не обязательно надо сдерживать. Оскорбление можно нанести без извинений. Убийство добычи или разумного существа не вызывает вины в мире грёз под открытым небом.

Некоторые великаны, не обладающие грацией атлетов или художественным мастерством, живут на задворках общества, служа племени охранниками границ или скитающимися охотниками. Когда нарушители проникают слишком глубоко на горную территорию клана каменных великанов, эти охранники встречают их летящими булыжниками и ливнем расколотого камня. Выжившие после такого рассказывают истории о жестокости каменных великанов, так и не поняв, как мало эти громилы, проживающие в мире грёз, походят на свой тихий артистичный род.

Облачный великан

Облачные великаны живут расточительной жизнью высоко над землёй, нисколько не заботясь об участи других рас кроме как ради развлечения. Они мускулистые, кожа у них светлая, а волосы серебряного или голубого цвета.

Великие и могучие. Облачные великаны путешествуют вместе с ветрами, и могут оказаться в любом месте мира. В трудные времена разрозненные семейства облачных великанов объединяются в единый клан. Впрочем, у них не всегда получается сделать это быстро.

Будучи настроенными на магическую энергетику своих воздушных просторов, облачные великаны могут создавать завесы густых туманов и сами могут превращаться в туман. Они обитают в замках на пиках высоких гор или на прочных облаках, где находятся их владения. Время от времени эти магические облака все ещё проносятся по небесам, напоминая о потерянных империях великанов.

> «Здесь пал варвар Ангеррот под натиском отряда великанов. Кости его лежат вон под тем валуном».
>
> — Старейшина Зелан из Истивина, воспоминания о Войне Великанов

Облачные великаны — лучшие заклинатели среди всех великанов; они могут контролировать погоду, вызывать шторм и управлять ветром почти так же хорошо, как родственные им штормовые великаны.

Влиятельные правители. Несмотря на то, что облачные великаны ниже по рангу, чем штормовые, ведя уединённый образ жизни, штормовые великаны редко вступают в контакт с остальными представителями своего рода. Поэтому многие облачные великаны считают себя обладателями самого высокого статуса и могущества среди других представителей своего вида. Они приказывают стоящим ниже великанам искать для них богатства и предметы искусства, нанимают огненных великанов в качестве кузнецов и ремесленников, и используя ледяных великанов как разбойников, мародёров и грабителей. Глуповатые холмовые великаны служат им громилами и пушечным мясом — иногда они сражаются ради развлечения облачных великанов. Облачный великан может приказать холмовым или ледяным великанам присвоить земли гуманоидов, которые они считают справедливой платой за долгое милосердие.

На вершинах гор и массивных облаков облачные великаны разводят необыкновенные сады. Там растёт виноград величиной с яблоко, яблоки размером с тыкву, и тыквы размером с телегу. С этих рассеянных по миру семян и пошли сказания об овощах размером с дом и волшебных бобах.

Человеческая знать разводит охотничьих соколов, а облачные великаны для этих же целей содержат грифонов, перитонов и виверн. Подобные создания часто охраняют сады облачных великанов наравне с натренированными хищниками, такими как совомеды и львы.

Дети Трикстера. Покровительствующее божество и отец облачных великанов — Мемнор Трикстер, умнейший и коварнейший из всех божеств великанов. Облачные великаны ориентируются на деяния Мемнора и равняются на него. Злые великаны при этом подражают его двуличности и своенравности, а добрые любят его за интеллект и красноречие. Члены одной семьи, как правило, следуют одним курсом.

Богатство и власть. Облачные великаны заслуживают своё место в уложении собранными сокровищами, носимым богатством и подарками, даруемыми другим облачным великанам. Однако, стоимость — лишь одна сторона медали. Роскошь на самом великане и окружение его дома также должны быть дивными и прекрасными. Мешки золота или самоцветов ценятся облачными великанами меньше, чем украшения, сделанные из этих материалов. Создание сокровищ, приносящих уважение, является частью домашнего хозяйства великана.

Облачные великаны предпочитают не красть и не драться за сокровища друг с другом, а ставить их на кон в азартных играх, любя высокие риски и соответствующую награду. Они часто спорят насчёт событий, которые не зависят от них самих, например, о жизни малых существ. Положение в уложении и баснословные суммы можно выиграть или проиграть в споре о военных успехах гуманоидных наций. Вмешательство в конфликт влечёт за собой потерю ставки, но такой обман считается жульничеством только если будет обнаружен. В противном случае это ум, чествующий Мемнора.

Огненный великан

Умелые ремесленники и организованные бойцы, огненные великаны обитают среди вулканов, потоков лавы и скалистых гор. Это безжалостные милитаристские громилы, чьё мастерство в обработке металлов поистине легендарно.

Огненные кузни. Крепости огненных великанов находятся около и внутри вулканов или рядом с озёрами магмы. Жар, исходящий от тех мест, где они живут, раскаляет докрасна стены их железных крепостей. В землях, где нет источников высокой температуры, им приходится сжигать много угля. Обычно кузни занимают почётные места в их владениях, и каменные крепости великанов постоянно извергают столбы дыма и сажи. В более отдалённых заставах огненные великаны сжигают тонны дров, чтобы поддержать температуру в своих кузницах. Это приводит к тому, что на много километров в округе не остаётся ни одного дерева, а вся почва покрывается сажей.

Огненные великаны ненавидят холод так же, как их родственники, ледяные великаны, ненавидят жар. Они могут приспосабливаться к холоду, но только с усилиями, надевая тяжёлую шерстяную одежду и меха, и поддерживая тепло в очаге, чтобы оставаться в тепле.

Боевые эксперты. С самого рождения огненных великанов учат воевать. Ещё в колыбели родители поют им песни о сражениях. Детьми огненные великаны играют в войну, кидаясь друг в друга вулканическими породами на берегах магмовых рек. Позднее военное обучение становится неотъемлемой частью жизни великанов в крепостях и подземных царствах дыма и пепла. Огненные великаны поют оды о выигранных и проигранных сражениях, а их танцы представляют собой боевое топанье ногами, резонирующее, словно кузнечные молоты в их задымленных залах.

Огненные великаны передают секреты своего мастерства из поколения в поколение, и их боевая удаль происходит не из дикой ярости, а из дисциплины и бесконечных тренировок. Многие враги недооценивают огненных великанов из-за их грубого поведения, и слишком поздно узнают, что те живут сражениями и могут быть хитрыми тактиками.

Феодальный строй. Гуманоиды, побеждённые в войне, становятся вассалами огненных великанов. Вассалы должны отдавать своих подданных, чтобы те обрабатывали фермы и поля на окраине владений огненных великанов, выполняли роль прислуги в их замках, разводили скот и убирали поля. Также они вынуждены платить десятину огненным великанам.

Ремесленники огненных великанов чаще работают по опыту и вдохновению, чем по записям и вычислениям. Большинство огненных великанов не тратят время на подобную чепуху, для этого они держат рабов, которые разбираются в этом. Тех рабов, что не подходят для двора или полевых работ (особенно дварфов), огненные великаны отправляют в свои горные владения добывать руду и драгоценные камни из-под земли.

Огненные великаны низкого ранга управляют шахтами и рабами, трудящимися в них — немногие живут долго при такой опасной и трудной работе. Хоть огненные великаны и умеют прокладывать тунели и добывать руду, их не столько заботит безопасность рабов, сколько выплавка и обработка богатств, добываемых этими рабами.

Умелые ремесленники. Огненные великаны заработали грозную репутацию солдат и завоевателей своими поджогами, грабежом и разрушениями. Однако они воспитывают величайших мастеров и ремесленников среди всех великанов. Они превосходны как в выплавке и ковке, так и в больших постройках из металлов и камня, а качество их мастерства видно даже в разрушительных орудиях и оружии.

Огненные великаны стараются строить нерушимые крепости и сильнейшие осадные орудия. Они экспериментируют со сплавами, создавая крепчайшую броню, а затем куют мечи, способные её пронзить. Для такой работы в равной степени важны и мускулы и мозги, а огненные великаны, занимающие высокое положение, как правило, сильнейшие и умнейшие в своём роду.

Холмовой великан

Холмовые великаны — эгоистичные и недалёкие громилы, охотящиеся ради пищи и совершающие набеги в постоянном поиске еды. Они бездумно бродят по холмам и лесам, поглощая всё, что могут, и заставляя меньших существ кормить их. Лень и тупость давно бы положила им конец, если бы не огромный размер и сила.

Примитивные. Холмовые великаны живут в холмах и горных долинах по всему миру, собираясь в мазанках или хижинах из грубых брёвен. Их кожа смугла из-за жизни, проведённой на склонах холмов и сна под солнцем. Оружием им служат вырванные с корнем деревья и камни, поднятые с земли. Их пот смешивается с запахом носимых необработанных шкур животных, плохо сшитых волосами и кожаными ремнями.

Больше — значит лучше. В мире холмовых великанов гуманоиды и животные это лёгкая добыча, на которую можно безнаказанно охотиться. Такие существа как драконы и другие великаны это суровые противники. Холмовые великаны оценивают силу по размеру.

Холмовые великаны не осознают, что подчиняются уложению. Они знают только то, что другие великаны больше и сильнее, чем они, поэтому им надо подчиняться. Вождь племени холмовых великанов — обычно самый высокий и толстый, но который может при этом двигаться. Только в исключительных случаях холмовой великан, у которого мозгов больше, нежели мышц, с помощью хитрости получает расположение великанов более высокого статуса, умело подрывая общественный порядок.

Ненасытные пожиратели. Если холмовым великанам нечем заняться, они едят так часто, как только могут. Холмовой великан охотится и добывает еду один или вместе с лютым волком, так, чтобы не делиться с соплеменниками. Великан ест всё, кроме того, что на первый взгляд смертельно, как, например, известные ядовитые существа. Гнилое мясо — лёгкая добыча, впрочем, как и увядшие растения и даже грязь.

Фермеры боятся и ненавидят холмовых великанов. Какой-нибудь хищник, например, анхег, может вылезти на поле и съесть корову-другую, пока его не прогонят, а холмовой великан поглотит стадо крупнорогатого скота, потом перейдёт на овец, коз и куриц, а потом переключится на фрукты, овощи и зерно. Если же под рукой окажется и семья фермера, великан может перекусить и ей.

Глупые и смертоносные. Благодаря способности переваривать практически что угодно, холмовые великаны пережили эры, но так и остались дикарями, питающимися и размножающимися в холмах как животные. Им никогда не требовалось адаптироваться или меняться, так что их разум и эмоции остались простыми и неразвитыми.

Не имея собственной культуры, холмовые великаны копируют традиции существ, за которыми наблюдают, прежде чем съесть. При этом они не думают о своём размере и весе. Племена холмовых великанов, старающиеся имитировать эльфов, валили целые леса в попытках жить на деревьях. Другие хотели занять города и деревни гуманоидов, пока не столкнулись с дверьми и окнами зданий, после чего, от потуг войти, разрушались стены и крыши.

В общении холмовые великаны грубы, прямы и плохо разбираются в обмане. Холмового великана можно одурачить, и он будет убегать от другого великана, если несколько крестьян накроются одеялом и встанут друг другу на плечи, держа гигантскую рас-

крашенную тыквенную голову. Аргументы бессмысленны для холмового великана, однако умное существо иногда может подстрекнуть холмового великана на выгодные для себя действия.

Яростные хулиганы. Холмовой великан, чувствующий, будто его обманули, оскорбили или выставили дураком, вымещает свою ужасающую ярость на всём, что попадается под руку. Даже размазав обидчика в кашу, великан продолжает буйствовать, пока не успокоится, не заметит что-нибудь более интересное или не проголодается.

Если холмовой великан провозглашает себя королём территории, на которой проживают гуманоиды, она управляется террором и тиранией. Его решения меняются вместе с настроением, и если он забудет свой самопровозглашённый титул, то может запросто съесть подданных.

Штормовой великан

Штормовые великаны это задумчивые провидцы, живущие в местах, далёких от цивилизации смертных. У большинства бледный, серо-фиолетовый цвет кожи и волос, а также блестящие изумрудные глаза. Редко встречаются и штормовые великаны с фиолетовой кожей, тёмно-фиолетовыми или тёмно-синими волосами, а также серебристо-серыми или фиолетовыми глазами. Они доброжелательны и мудры, но если разозлить штормового великана, то судьбы тысяч окажутся во власти его ярости.

Далёкие короли-пророки. Штормовые великаны живут в отдалённых убежищах высоко над миром или так глубоко в океанах, что большинство существ не может их достичь. Некоторые селятся в облачных замках, откуда летящий дракон кажется лишь точкой. Другие живут на горных вершинах, пронизывающих облака. Есть и те, что занимают дворцы, покрытые водорослями и кораллами на дне океана, или мрачные крепости в подводных расщелинах.

Отрешённые оракулы. Штормовые великаны помнят славу древних империй великанов, созданных богом Аннамом. Они пытаются восстановить то, что было утрачено при падении этих империй. Они не конкурируют за статус в уложении, но свои века проживают в задумчивой изоляции, ища на звёздном небе и в океанских глубинах знаки, символы и предзнаменования благословения Аннама.

Штормовые великаны видят мировые события в широкой перспективе. Они могут предсказать подъём и падение королей и империй, увидеть начало и конец удачи и несчастья, и найти связь в, казалось бы, несвязанных событиях. Читая знаки и пророчествуя, штормовые великаны изучают множество секретов, до того неизвестных, и знания, что уже позабыты.

Короли взойдут и падут, войны выиграют и проиграют, а добро и зло сойдутся в схватках. За всем этим штормовые великаны будут наблюдать, словно смертные боги на протяжении многих жизней, и им известно, что вмешиваться бессмысленно. Однако штормовой великан может добровольно раскрыть секреты доброжелательным существам, прибывших в его далёкие владения с определённой целью. Такие существа должны говорить и действовать уважительно, ведь разозлённый штормовой великан — сила абсолютного разрушения.

Уединённые жизни. Штормовые великаны редко общаются с сородичами. Обычно они сравнивают символы и знамения или вступают в краткие браки. Родители штормовых великанов остаются вместе, пока растёт их ребёнок, а затем возвращаются к любимой ими изоляции.

Некоторые культуры гуманоидов поклоняются штормовым великанам как малым богам, создавая мифы и истории о подвигах великанов и их обширных знаниях. Штормовым великаном управляет совесть, а не законы или честь. Так что штормовой великан, чей разум одолела жадность или вкус власти, легко может стать страшной угрозой.

Боги великанов

Когда древние империи великанов пали, Аннам, отец всех великанов, покинул мир и своих детей. Он поклялся никогда не приглядывать за ними, пока великаны не возродят свою славу и не вернут своё первородное право быть властелинами мира. В итоге великаны молятся не Аннаму, а его небесным детям, наравне с множеством божеств-героев и божественных негодяев, что составляют пантеон великанов.

Главные из этих богов — сыновья Аннама, представляющие каждый вид великанов: Стронмаус для штормовых, Мемнор для облачных, Скореус Камнекостный для каменных, Трим для ледяных, Суртур для огненных и Гролантор для холмовых. Однако не все великаны поклоняются божеству своего вида. Большинство добрых облачных великанов отказывается служить Мемнору, а штормовые великаны, живущие в ледяных горах на севере, могут почитать Трима, а не Стронмауса. Есть и великаны, чувствующие сильную связь с дочерями Аннама, среди которых Хиатея — охотница и домохозяйка, Илланис — богиня любви и мира, и Дианкастра — импульсивная и высокомерная обманщица.

Некоторые великаны отринули своих богов, став жертвой культов, вознося молитвы Бафомету и Коштиктикаю. Молитвы им или любому другому божеству не из пантеона великанов — великое преступление перед орднунгом, так что такие великаны почти наверняка отступники.

Холмовой великан
Рост 16 футов

Огненный великан
Рост 18 футов

Каменный великан
Рост 18 футов

Ледяной великан
Рост 21 фут

Облачный великан
Рост 24 фута

Штормовой великан
Рост 26 футов

Каменный великан

Огромный великан, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Мдр +4
Навыки Атлетика +12, Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Великаний
Опасность 7 (2900 опыта)

Каменный камуфляж. Великан совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 28 (4к10+6). Если цель — существо, она должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе будет сбита с ног.

Реакции

Ловля камней. Если в великана метнут камень или подобный предмет, великан может, если совершит успешный спасбросок Ловкости со Сл 10, поймать снаряд и не получить от него дробящий урон.

Ледяной великан [Морозный гигант]

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (–1)	21 (+5)	9 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4
Навыки Атлетика +9, Внимательность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Великаний
Опасность 8 (3900 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 25 (3к12+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 28 (4к10+6).

Облачный великан

Огромный великан, нейтрально-добрый (50%) или нейтрально-злой (50%)

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 200 (16к12 + 96)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски Тел +10, Мдр +7, Хар +7
Навыки Внимательность +7, Проницательность +7
Чувства пассивная Внимательность 17
Языки Великаний, Общий
Опасность 9 (5000 опыта)

Тонкий нюх. Великан совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой великана является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], свет [light], туманное облако [fog cloud]*
3/день каждое: *падение пёрышком [feather fall], полёт [fly], телекинез [telekinesis], туманный шаг [misty step]*
1/день каждое: *власть над погодой [control weather], газообразная форма [gaseous form]*

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (3к8+8).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 30 (4к10+8).

Огненный великан

Огромный великан, законно-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 162 (13к12 + 78)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (–1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +10, Хар +5
Навыки Атлетика +11, Внимательность +6
Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивная Внимательность 16
Языки Великаний
Опасность 9 (5000 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 28 (6к6+7).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +11 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 29 (4к10+7).

Холмовой великан

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 105 (10к12 + 40)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (–1)	19 (+4)	5 (–3)	9 (–1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Великаний
Опасность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 18 (3к8+5).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 21 (3к10+5).

Штормовой великан

Огромный великан, хаотично-добрый

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)
Хиты 230 (20к12 + 100)
Скорость 50 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Спасброски Сил +14, Тел +10, Мдр +9, Хар +9
Навыки Атлетика +14, Внимательность +9, История +8, Магия +8
Сопротивление к урону холод
Иммунитет к урону звук, электричество
Чувства пассивная Внимательность 19
Языки Великаний, Общий
Опасность 13 (10000 опыта)

Амфибия. Великан может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой великана является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *левитация [levitate], обнаружение магии [detect magic], падение пёрышком [feather fall], свет [light]*
3/день каждое: *власть над погодой [control weather], подводное дыхание [water breathing]*

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 30 (6к6+9).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +14 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 35 (4к12+9).

Удар молнии (перезарядка 5–6). Великан вызывает магическую молнию в точку, которую он видит в пределах 500 футов от себя. Все существа в пределах 10 футов от этой точки должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон электричеством 54 (12к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Верёвочник

Живущие в пещерах по всему Подземью ненасытные верёвочники рады всему, что могут поймать и сожрать. Верёвочники едят любых существ, от зверей Подземья до искателей приключений вместе с их снаряжением.

Верёвочник имеет вид сталактита или сталагмита, что позволяет ему атаковать внезапно. Существо может медленно двигаться, используя тысячи липких ресничек под своим основанием. Оно подкрадывается по стенам пещеры и вдоль потолков, выбирая лучшее место, чтобы атаковать.

Охотники Подземья. Верёвочник является развитой и зрелой формой пронзателя, с которым его объединяет внешний вид и тактика охоты. Верёвочник может оставаться неподвижным на протяжении долгих часов, прикрывая свой единственный глаз, чтобы больше походить на каменное формирование. Существа, подошедшие слишком близко, удивляются, когда этот глаз распахивается, и в их направлении вылетают липкие хватающие щупальца. Верёвочник издаёт ужасные гортанные звуки, подтягивая борющихся жертв к смертельному укусу своих каменных зубов.

Верёвочник может переваривать практически всё, за исключением платины, драгоценных камней и магических вещей, которые могут быть извлечены из его глотки после смерти. Желудочный сок верёвочника также ценится алхимиками, которые используют его в качестве растворителя.

Ослабляющие щупальца. Верёвочник имеет шесть утолщений вдоль тела, в которых находятся щупальца, липнущие ко всему, чего касаются. Каждое щупальце имеет похожие на волосы наросты, которые проникают в плоть врагов и вытягивают их силу, так что жертва может лишь слабо сопротивляться тянущему её верёвочнику. Если щупальце отрубается или уничтожается, верёвочник производит новое ему на замену.

Верёвочник

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Навыки Внимательность +6, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Обманчивая внешность. Пока верёвочник остаётся без движения, он неотличим от обычного пещерного образования, такого как сталагмит.

Хваткие усики. У верёвочника может быть до шести усиков одновременно. Каждый усик можно атаковать (КД 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергией и ядом). Уничтожение усика не причиняет урон верёвочнику, который может в своём следующем ходу создать усик на замену уничтоженному. Усик также можно сломать, если существо действием совершит проверку Силы со Сл 15 и преуспеет.

Паучье лазание. Верёвочник может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Верёвочник совершает четыре атаки усиками, использует Подтаскивание и совершает одну атаку укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 22 (4к8+4).

Усик. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 50 фт., одно существо. *Попадание:* Цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она также опутана и совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы, а верёвочник не может использовать этот усик против другой цели.

Подтаскивание. Верёвочник подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 25 футов к себе.

Виверна

Путешественники порой видят в небесах тёмную крылатую фигуру виверны, несущей добычу. Это родственники великих драконов, и охотятся они в тех же дремучих лесах и пещерах. Их появление вызывает всплески тревоги на границах цивилизации.

У виверны есть две чешуйчатые лапы, кожистые крылья и мощный хвост, увенчанный самым мощным оружием виверны: ядовитым жалом. Яд жала виверны может убить существо в считанные секунды. Необычайно сильный яд в крови жертвы уничтожает вены и артерии по пути к её сердцу. Но, несмотря на смертоносность виверн, находятся охотники и искатели приключений, выслеживающие виверн ради их яда, который используется в алхимии и наносится на оружие.

Воздушные охотники. Виверны не сражаются на земле кроме случаев, когда иными способами жертву не достать, или когда их заманили в положение, при котором сражение в воздухе не представляется возможным. Если вынудить её сражаться на земле, виверна припадает, шипя и рыча, при этом держа жало над головой.

Агрессивные и безудержные. Виверны прекращают преследовать свою добычу только если получают серьёзную травму, или если жертве так долго удаётся ускользать, что легче становится поймать какую-нибудь другую добычу. Если убегающее существо забьётся куда-то, куда виверна не может пролезть из-за размера, она будет охранять выход из этого убежища, пытаясь при возможности достать жертву жалом.

Хотя виверны гораздо хитрее обычных животных, они далеко не такие умные, как их драконьи собратья. Поэтому если существо, за которым с воздуха охотится виверна, сохраняет самообладание, оно вполне может ускользнуть от виверны или провести её. Виверны следуют за жертвой кратчайшим путём, не раздумывая о возможной засаде.

Приручённые виверны. Виверну можно приручить, чтобы использовать как ездовое животное, однако это трудная и опасная задача. Лучше всего выращивать виверн для этих целей с самого младенчества. Тем не менее, хищный темперамент виверн стоил жизни многим горе-дрессировщикам.

Виверна

Большой дракон, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 110 (13к10 + 39)
Скорость 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Виверна совершает две атаки: одну укусом, и одну жалом. Во время полёта она может использовать когти вместо одной другой атаки.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4). Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

«Прежде чем попить из фонтана или бассейна, бросьте в него медную монету. Это маленькая цена за вашу жизнь».
— третье правило выживания в подземельях мистика X

Водная аномалия

Водная аномалия является элементалем-защитником, связанным с определённым местом, заполненным водой, таким как бассейн или фонтан. Её змеевидное тело, невидимое, пока погружено в воду, становится заметным только когда она появляется, чтобы напасть, обвиваясь вокруг любого существа, кроме её призывателя и тех, кому разрешит находиться призыватель. Когда водная аномалия повержена, она становится неживой лужей воды.

Добрые и злые аномалии. Как у большинства элементалей, у водной аномалии нет понятия добра или зла. Однако аномалия, связанная со священным или осквернённым источником воды, начинает черпать природу того места, становясь нейтрально-доброй или нейтрально-злой.

Нейтрально-добрая водная аномалия старается отпугнуть незваных гостей, а не убить их, в то время как нейтрально-злая с удовольствием убьёт их, и даже может предать своего призывателя. Водная аномалия теряет своё злое мировоззрение, если её источник очистить при помощи заклинания *очищение пищи и питья [purify food and drink]*.

Стихийная натура. Водной аномалии не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Водная аномалия

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Акван, но не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 13 (3к6+3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 футов к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Водянник

Водянники часто посещают прибрежные воды, охотясь на рыбаков, мерфолков и любых других съедобных существ, которые встретятся им на пути. Эти дикие чудовища хватают и пожирают неосторожную жертву, утягивая трупы в свои подводные гроты для пропитания.

Превращённые мерфолки. Давным-давно племя мерфолков нашло на дне моря идол Демогоргона. Не зная что это такое, они принесли артефакт своему королю. Каждого, кто коснулся идола, поразило безумие, в том числе и короля, который распорядился выполнить ритуал с жертвоприношением, чтобы открыть врата в Бездну. Океан стал красным от крови убитых мерфолков, но ритуал сработал, и король повёл выживших через подводные врата в Бездну на слой Демогоргона. Мерфолки остались здесь на несколько поколений, сражаясь за свои жизни, пока Бездна полностью не исказила их, превратив в нескладных отвратительных чудовищ. Так появились первые водянники.

Прибрежные разбойники. Всякий раз, когда представляется возможность, Князь Демонов посылает водянников назад на Материальный План, чтобы учинить резню в океанах. Водянники — разбойники, нападающие на любых существ меньше и слабее себя.

Водянники обитают в подводных пещерах, наполненных сокровищами и трофеями, взятыми с затонувших кораблей или забранными у жертв. Они привязывают гниющие трупы мёртвых врагов и утонувших моряков, чтобы отметить границы своей территории.

Водянник

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Акван, Бездны
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Водянник может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Водянник совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо гарпуном.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к4+4).

Гарпун. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с водянником, иначе её подтянет на 20 футов в сторону водянника.

Волшебный дракончик

Волшебный дракончик — дракон размером с кошку с крыльями бабочки. У него острые зубы, а восторг он выражает подёргиванием хвоста. Его игривое настроение исчезает только если на него напасть.

Невидимые озорники. Присутствие волшебного дракончика выдаёт лишь его сдавленный смешок. Дракончик остаётся вне поля зрения, скрытно наблюдая за тем, как жертвы разбираются с его розыгрышами. Когда веселье заканчивается, он может показаться, в зависимости от настроения своих «жертв».

Дружелюбные и смышлёные. У волшебного дракончика острый ум, любовь к сокровищам и хорошей компании и озорное чувство юмора. Путешественники могут сыграть на драконьей натуре дракончика, предложив ему «сокровища» в виде конфет, выпечки и побрякушек в обмен на информацию и безопасный проход через его территорию.

Цвет и возраст. Чешуя волшебного дракончика меняет оттенок с возрастом, проходя все цвета радуги. У всех волшебных дракончиков есть способности к магии, и они получают доступ к новым заклинаниям по мере взросления.

Цвета дракона	Возрастной диапазон
Красный	5 лет и меньше
Оранжевый	6–10 лет
Жёлтый	11–20 лет
Зелёный	21–30 лет
Голубой	31–40 лет
Синий	41–50 лет
Фиолетовый	51 год и старше

Волшебный дракончик

Крохотный дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 15
Хиты 14 (4к4 + 4)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Внимательность +3, Магия +4, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Драконий, Сильван
Опасность 1 (200 опыта) для красных, оранжевых и жёлтых волшебных дракончиков; 2 (450 опыта) для зелёных, голубых, синих и фиолетовых волшебных дракончиков

Превосходная невидимость. Дракон может бонусным действием магическим образом стать невидимым, пока концентрируется (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дракон несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Ограниченная телепатия. При помощи телепатии дракон может магическим образом общаться со всеми другими волшебными дракончиками в пределах 60 футов.

Сопротивление магии. Дракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дракона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать некоторые заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах. Когда дракон взрослеет и меняет цвет, он получает дополнительные заклинания, как показано ниже.

Красный, 1/день каждое: *волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], пляшущие огоньки [dancing lights]*
Оранжевый, 1/день: *сверкающие брызги [color spray]*
Жёлтый, 1/день: *отражения [mirror image]*
Зелёный, 1/день: *внушение [suggestion]*
Голубой, 1/день: *образ [major image]*
Синий, 1/день: *мираж [hallucinatory terrain]*
Фиолетовый, 1/день: *превращение [polymorph]*

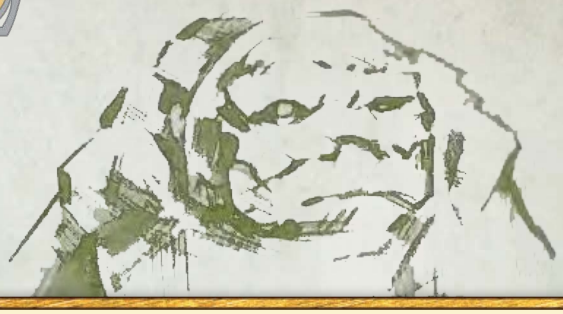
Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1.

Благодушное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает облако газа, вызывающего эйфорию, на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе в течение 1 минуты не сможет совершать реакции, и в начале каждого своего хода должна будет бросать к6, чтобы определить своё поведение в этом ходу:

1–4. Цель не совершает ни действия, ни бонусные действия, и всё своё перемещение тратит на перемещение в случайным образом выбранном направлении.

5–6. Цель не перемещается, и единственное, что может делать в этом ходу, это совершение спасброска Мудрости со Сл 11, оканчивая эффект на себе при успехе.



Галеб дур

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 85 (9к8 + 45)
Скорость 15 фт. (30 фт. когда катится, 60 фт. когда катится по склону)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Терран
Опасность 6 (2300 опыта)

Обманчивая внешность. Пока галеб дур остаётся без движения, он неотличим от обычного валуна.

Катящаяся атака в броске. Если галеб дур прокатится как минимум 20 футов по направлению к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой размашистым ударом, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 12 (2к6+5).

Оживление валунов (1/день). Галеб дур магическим образом оживляет до двух валунов, которые видит в пределах 60 футов от себя. Валун обладает статистикой галеб дура, за исключением того, что у него Интеллект 1 и Харизма 1, его нельзя очаровать и испугать, и у него нет этого варианта действия. Валун остаётся живым, пока галеб дур сохраняет концентрацию, вплоть до 1 минуты (как при концентрации на заклинании).

Галеб дур

Галеб дур — существо, похожее на валун с массивными выступами, которые используются как руки и ноги. Он способен оживлять находящиеся рядом с ним камни, и обычно встречается в горной местности.

Могущественная магия позволяет заклинателям призывать галеб дура с Плана Земли, хотя некоторые из них могут появиться и без помощи магии — в тех местах, что соприкасаются с этим планом. По сравнению с другими элементалями, галеб дур обладает большим интеллектом, что позволяет ему лучше оценивать степень угрозы и вступать в диалог с существами, зашедшими на охраняемую им территорию.

Каменный страж. Галеб дур не стареет, не ест и не пьёт, что делает его великолепным охранником. Могущественный друид может поручить ему охрану каменного круга или священного холма. Другой галеб дур может быть создан для охраны подземной гробницы или башни волшебника. По своему усмотрению он может принять облик обычного валуна и находиться в нём годами.

Галеб дур навечно связан с Материальным Планом, поэтому после смерти не возвращается на План Земли. У него великолепная память, и он всегда рад поделиться информацией о местности с существами, которых не расценивает как угрозу.

Связь с камнем. Галеб дур способен слиться воедино с землёй вокруг себя, что позволяет ему наполнить близлежащие камни и валуны неким подобием жизни. Он использует оживлённые камни, чтобы отпугивать чужаков и защищать то, что ему поручено. Чтобы приблизиться к нарушителям, он прижимает конечности к телу и с бешеной скоростью катится вперёд.

Гарпия

Находя удовольствие в страданиях и смерти, гарпии, обладающие садистскими вкусами, постоянно ищут себе новые жертвы. Их сладкие песни привели к смерти бесчисленное множество искателей приключений, приманивая их гарпиям на съедение.

Гарпия обладает телом, ногами и крыльями стервятника и туловищем, руками и головой человека. Их глаза отражают абсолютное зло их душ, а острые когти гарпий и костяные дубинки делают их опасными в бою.

Божественное проклятье. В давние времена блуждающая по лесу эльфийка услышала пение птиц, настолько чистое и прекрасное, что была тронута до слез. Следуя этой музыке, она вышла на поляну, где стоял красивый юный эльф, который тоже остановился, чтобы послушать песню птицы. Это был Фенмарел Местарин, эльфийский бог-затворник. Его божественный облик похитил её сердце, но эльф сбежал, исчезнув среди деревьев, словно его там никогда и не было.

Эльфийка обыскала лес и звала незнакомца, но она не нашла никаких следов его присутствия. Доведённая до отчаяния свой страстью, она умоляла богов о помощи. Аэрдри Фаэниа, эльфийская богиня неба, услышала плач эльфийки и отправилась ей на помощь. Она явилась в образе птицы, чья песня очаровала бога-затворника, и научила эльфийку этой песне красоты и обольщения.

Когда её пению не удалось привлечь Фенмарела Местарина к себе, эльфийка прокляла богов, вызвав ужасающую силу, и превратилась в первую гарпию. Магия наложенного проклятья изменила дух эльфийки, также как и её тело, превратив её желание любви в жажду плоти, но её красивая песня продолжает привлекать жертв в её смертельные объятия.

Песнь гарпии. Услышать песнь гарпии это услышать музыку красивее, чем что-либо в этом мире. Путешественник, который поддастся чарующему эффекту этого пения, вынужден слепо двигаться к его источнику. Гарпия очаровывает жертв, прежде чем атакует, но иногда использует свою песню более эффективно, заманивая добычу на утёсы, в болота, зыбучие пески или в смертельно опасные ямы. Существа, попавшие в ловушку или потерявшие сознание, становятся лёгкой мишенью для гнева гарпии.

Садисты и трусы. Гарпии устраивают логово у мрачных прибрежных скал и в других местах, опасных для нелетающих существ. Гарпии не ведут честных битв, и они никогда не нападают, если не обладают явным преимуществом. Если бой оборачивается не в пользу гарпий, им не хватает хитрости, чтобы менять тактику, и потому они скорее сбегут и останутся голодными, чем будут рисковать в прямом бою.

Во время нападения гарпии играют со своей едой, восторгаясь «музыкой» криков своих жертв. Гарпия не торопится расчленять беспомощного врага, и может днями пытать жертву, пока не наступит её конец.

Жуткие коллекционеры. Гарпии забирают блестящие побрякушки, ценности и другие трофеи со своих жертв, иногда сражаясь друг с другом за право претендовать на отборную добычу. Если ценности не найдены, гарпия забирает волосы, кости или части тела жертвы, чтобы вплести их в своё гнездо. Логово гарпии обычно сокрыто в отдалённых руинах, и там искатели приключений могут обнаружить ценные сокровища и магию, спрятанные под мерзкими кучами отходов.

Гарпия

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 38 (7к8 + 7)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Гарпия совершает две атаки: одну когтями, и одну дубиной.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (2к4+1).

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1).

Манящая песня. Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 футов от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нём прекращается.

Успешно спасшаяся цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

Гении

Гении — редкие стихийные существа из сказок и легенд. На Материальном Плане гениев — единицы. Большая их часть обитает в роскошных дворцах на Стихийных Планах и правит боготворящими их рабами.

Гении крайне умны, могучи, горды и величественны. Они высокомерны и эгоистичны, поскольку знают, что лишь немногие, за исключением богов и других гениев, способны превзойти их могущество.

Создания стихий. Гений рождается при слиянии души разумного живого существа с первозданной материей стихийного плана, но это происходит очень редко.

Гении обычно не сохраняют связи с душой, даровавшей им жизнь. Её жизненная сила — это строительный блок, определяющий облик гения, его мнимый пол, а также одно-два основных персональных качества. Несмотря на то, что они похожи на гуманоидов, гении — духи стихий, имеющие физический облик. Они не спариваются с другими гениями и не производят потомство — все новые гении также рождаются от слияния энергий души и стихии. Гении, обладающие сильной связью со своей смертной душой, могут попробовать зачать ребёнка со смертными, хотя от таких союзов редко рождаются дети.

После смерти гения остаётся лишь его одежда и предметы, а также небольшой след его родной стихии: горстка пепла, порыв ветра, вспышка огня и дыма или лужица воды с пеной.

Правь или подчиняйся. Количество смертных рабов подчёркивает мощь гения и его высокое самомнение. Сотня подобострастных голосов — музыка для ушей гения, а двести смертных, распростёртых у его ног — доказательство его величия. Гении считают рабов живым имуществом, а на гения без имущества смотрят свысока. Поэтому многие гении дорожат рабами и считают их важными членами своих домов. Злые гении зачастую скверно обращаются с рабами, но не до такой степени, чтобы те стали бесполезны.

Сколь сильно гении любят рабов, столь же сильно они ненавидят служить. Гений подчиняется чужой воле лишь когда он подкуплен или связан магией. Все гении управляют силами своей стихии, но некоторые из них также способны исполнять желания. И то и другое является причиной, по которой смертные маги стремятся подчинить их своей воле.

Испорченная аристократия. Благородные гении крайне редки. Они привыкли получать то, что хотят, и научились использовать способность исполнять желания, чтобы получить объект своих желаний. Потворство своим желаниям испортило их, а безграничная власть сделала их надменными и высокомерными. Их огромные дворцы переполнены чудесами и источниками наслаждений, которые даже невозможно представить.

Подчёркивая при каждом удобном случае своё превосходство, благородные гении вызывают ревность и зависть других гениев. Они уважают влиятельность благородных гениев, понимая, что неразумно перечить существу, которое способно по своей прихоти менять реальность. Однако время от времени какой-нибудь гений, ничем не обязанный кому-либо из благородных, всё же отваживается воспротивиться их воле, несмотря на последствия.

Сила поклонения. Гении считаются с могуществом богов, но не ищут их расположения и не поклоняются им. Бесконечное раболепие и бормотание верующих им кажется утомительными, за исключением тех случаев, когда оно направлено на самих гениев со стороны боготворящих их рабов.

Обладая чудесными силами, роскошными жилищами и множеством рабов, некоторые гении ошибочно считают себя равными богам. Некоторые заходят настолько далеко, что требуют, чтобы перед ними склонились смертные других реальностей, а то и целые континенты или миры.

Дао

Дао — жадные и злобные гении со Стихийного Плана Земли. Они носят ювелирные украшения из драгоценных камней и редких металлов. Во время полёта нижняя часть их тел становится столбом вращающегося песка. Дао не испытывает счастья, если ему не завидуют другие дао.

Всё, что блестит. Дао обитают на Стихийном Плане Земли в комплексах переплетающихся тунелей и пещер, пронизанных мерцающими рудами. Эти лабиринты постоянно расширяются, поскольку дао роют и перестраивают своё пространство. Дао нет дела до бедности и несчастий всех остальных. Подобно тому, как смертные используют пряности, дао могут посыпать свою пищу перемолотыми в пыль золотом и драгоценными камнями.

Властители земли. Дао никогда не помогает смертным, если только не может получить от них что-то взамен, желательно сокровище. Среди гениев дао общаются и торгуют с ифритами, но презирают джиннов и маридов. Другие расы, населяющие Стихийный План Земли, сторонятся дао, которые постоянно ищут новых рабов для разработки лабиринтов их парящих каменных островов.

Гордые рабовладельцы. Дао достают лучших рабов, которых только можно купить, и заставляют их работать в опасных подземных мирах, дрожащих от землетрясений.

Сколь сильно дао любят порабощать других, столь же сильно они ненавидят, когда порабощают их самих. Известно, что могущественные волшебники заманивают дао на Материальный План и заключают их в драгоценные камни или железные фляги. К несчастью для дао, их жадность позволяет магам довольно легко обманывать их и заставлять себе служить.

Джинн

Гордые, эмоциональные гении со Стихийного Плана Воздуха. Джинны — это привлекательные, хорошо сложённые, высокие гуманоиды с синей кожей и тёмными глазами. Они одеваются в невесомые мерцающие шелка, которые не только удобны, но и хорошо подчёркивают их мускулатуру.

Ветреные эстеты. Джинны правят облачными островами, покрытыми бесчисленными шатрами или увенчанными чудесными зданиями, фонтанами и садами. Джинны любят комфорт и удобство, наслаждаются сочными фруктами, острыми винами, ароматными благовониями и прекрасной музыкой.

Джинны известны своим озорством и благосклонным отношением к смертным. В среде гениев джинны прохладно относятся к ифритам и маридам, которых считают высокомерными. Они открыто презирают дао и при малейшей провокации с их стороны отвечают им той же монетой.

Властители ветров. Будучи повелителями воздуха, джинны ездят на мощных вихрях, которые сами же и создают развлечения ради. Они способны управлять ими, и даже перевозить на них пассажиров. Существа, противостоящие джинну, атакуются ветром и громом, и на этом же ветру джинн покинет поле боя, если враг окажется сильнее. Во время полёта нижняя часть тела джинна становится столбом вращающегося воздуха.

Покорные слуги. Джинны верят, что подневольная служба — это проявление судьбы, и что никто не может противиться ей. Поэтому они единственные из всех гениев наиболее подходят для подобной службы, хотя она никогда не доставляет им радости. Своих рабов джинны воспринимают больше как слуг, заслуживающих доброты и защиты, и неохотно с ними расстаются.

Смертный, желающий получить услугу от джинна, может упросить его, преподнеся хорошие дары, или прибегнув к лести. Однако могущественные волшебники способны просто призвать джинна и заставить его служить, или могут поймать его, используя магию. Долговременная служба раздражает джинна, а заточение — непростительно. Джиннов возмущают жестокие волшебники, заставляющие их столетиями томиться в бутылках, железных флягах и духовых инструментах. Предательство, особенно со стороны смертного, которому джинн доверял — крайне мерзкое деяние, которое можно искупить только смертью.

Ифрит

Ифриты — громадные гении со Стихийного Плана Огня — повелевают пламенем, обладают иммунитетом к огню и способны создавать его по своему желанию. Тонкие шёлковые кафтаны и узорчатые одеяния покрывают их красную, как лава, или чёрную, как уголь, кожу. Ифриты украшают себя сверкающими ожерельями, цепями и кольцами с драгоценными камнями. Во время полёта нижняя часть тела ифрита выглядит как столб дыма и тлеющих углей.

Надменные и жестокие. Ифриты коварны, хитры и жестоки, а порой беспощадны. Они не выносят вынужденной службы и безжалостны в своей мести тем, кто причинил им вред. Сами ифриты этого не осознают, и считают свою расу честной и спокойной, хотя и признают, что немного эгоистичны.

Злобные рабовладельцы. Ифриты расценивают все остальные расы как врагов или потенциальных рабов. За рабами они совершают набеги на Материальный и стихийные планы. Ифриты правят как деспоты и тираны, возвышая лишь жесточайших из рабов. Те становятся надсмотрщиками, которые при помощи кнута держат в узде остальных рабов.

Планарные налётчики. Большинство ифритов живёт на Стихийном Плане Огня, в больших увенчанных куполами крепостях из чёрного стекла и базальта, окружённых кипящими огненными озёрами, или в знаменитом Латунном городе. Кроме того, по многим планам разбросаны военные аванпосты ифритов, переполненные их приспешниками и рабами.

На Материальном Плане ифриты обитают в жарких местах, таких как вулканы или пустыни. Их любовь к пустыням приводит к конфликтам с джиннами, которые ездят на пустынных смерчах, и связанными с землёй дао. Ифриты ненавидят маридов, с которыми враждуют весь период существования обеих рас.

Марид

Живущие на Стихийном Плане Воды мариды — наиболее удивительные из гениев. Несмотря на то, что все гении обладают великой силой, даже слабейший из маридов считает себя сильнее ветреного джинна, приземлённого дао и дымящегося ифрита.

Огромные и рыбоподобные, мариды представляют собой странное зрелище в своих жилетах и ярко окрашенных шароварах. Их голоса бывают то мягкими, как дыхание морского бриза, то неистовыми и громоподобными, как штормовые волны, разбивающиеся о скалы. В полёте их тела обращаются в столбы пенистой воды.

Повелители воды. Вода — родная стихия маридов, и эти гении властны творить с ней всё, что пожелают. Марид может ходить по воде и дышать, находясь под водой. Он может создать воду или сформировать облако пара или туман из влаги, присутствующей в воздухе. Он может даже сам превратиться в туман или обратить мощь воды против своих врагов.

Дома маридов. Мариды редки на Материальном Плане. Они обитают в могучих магических коралловых крепостях в Стихийном Плане Воды. Их цитадели дрейфуют в глубинах вод, но в них есть отдельные залы с воздухом, где могут разместиться рабы или гости.

Мариды не требуют многого от своих рабов, но желают обладать ими просто ради положения в обществе. Мариды покидают свои пределы, дабы захватить людей, искусных в ремёслах или искусствах, шутов или рассказчиков, и обращают их в рабов при своём дворе.

Иерархия тщеславия. Все мариды претендуют на благородные титулы, и меж собой в высоте звания соревнуются шахи, султаны, муфтии и хедивы. Обычно титулы маридов не значат ничего, кроме степени высокомерия носящих их.

Мариды свысока смотрят на всех прочих — даже на других гениев — как на низших в различной степени существ, от «бедных родственников» до тех, от кого можно ждать лишь беды. Они терпят джиннов, не любят дао, и ненавидят ифритов.

Гуманоиды — это последние из существ, которых мариды готовы терпеть, но иногда они согласны заключать сделки с могучими волшебниками и властителями почти как с равными. Иногда это бывает ошибкой, ведь волшебники заключают маридов в морские раковины, кувшины и фляги. Сладкие речи и богатые дары — вот каким языком следует обращаться к мариду ничтожным смертным, знающим своё место.

Своенравные рассказчики. Мариды — непревзойдённые рассказчики, чьи излюбленные легенды прославляют доблесть всего рода маридов и, разумеется, самого рассказчика. Прихотливые и чудаковатые, они лгут часто и искусно. Они не всегда намеренно лгут, зачастую они лишь желают приукрасить свой рассказ. Мариды сочтут преступлением попытку низшего существа прервать их рассказ, а оскорбление марида — это верный способ обратить его гнев против себя.

«Добро пожаловать в Великую Мрачную Рытвину, жемчужину Внутренних Планов. Отныне вы — рабы могущественной и милосердной Хатун Зафара аль-Йиль джин Зарейн, королевы Пенистых Глубин, верховной жрицы Алмазного Храма, Защитницы Малахитового Скипетра, и прочая, и прочая»

— обычное приветствие горгульи-сенешаля

Дао

Большой элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 187 (15к10 + 105)
Скорость 30 фт., копая 30 фт., летая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Инт +5, Мдр +5, Хар +6
Иммунитет к состоянию окаменение
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Терран
Опасность 11 (7200 опыта)

Скольжение сквозь землю. Дао может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом дао не беспокоит материал, через который перемещается.

Элементальная гибель. Если дао умирает, его тело распадается на кристаллическую пыль, оставляя только снаряжение, которое дао носил и нёс.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дао является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *изменение формы камня [stone shape], обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic]*
3/день каждое: *движение почвы [move earth], создание прохода [passwall], языки [tongues]*
1/день каждое: *воображаемый убийца [phantasmal killer], газообразная форма [gaseous form], каменная стена [wall of stone], невидимость [invisibility], призыв элементаля [conjure elemental]* (только земляной элементаль), *уход в иной мир [plane shift]*

Устойчивый. Дао совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Мультиатака. Дао совершает две атаки кулаком, либо две атаки молотом.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Молот. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (4к6+6). Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в проверке Силы со Сл 18, иначе будет сбита с ног.

Вариант: Способности гениев

Гении обладают различными магическими способностями, включая заклинания. Некоторые владеют столь великой силой, что могут менять обличья или изменять природу реальности.

Маскировка. Некоторые гении могут скрыть свою истинную природу, наложив на себя иллюзию сходного по сложению другого существа. Такие гении могут неограниченно накладывать заклинание *маскировка [disguise self]*, зачастую с увеличенной длительностью. Более могущественные гении могут накладывать заклинание *истинное превращение [true polymorph]* от одного до трёх раз в день, возможно, с увеличенной длительностью. Такие гении могут менять только собственный облик, и крайне редко могут накладывать подобные заклинания на других существ или предметы.

Желания. Среди смертных ходят легенды о гениях, исполняющих желания. Но лишь могущественнейшие из гениев, например, их знатные представители, могут это сделать. Те из них, кто обладают такой силой, могут даровать исполнение от одного до трёх желаний любому существу, кроме другого гения. Если гений уже исполнил свой предел желаний, он не сможет сделать это вновь в течение некоторого времени (обычно 1 год), и, согласно законам вселенной, один и тот же гений может потратить свой лимит желаний на другое существо только один раз в жизни этого существа.

Чтобы гений исполнил желание, существо должно сформулировать его, находясь в 60 футах от гения. После этого гений накладывает заклинание *исполнение желаний [wish]*, воспроизводящее эффект. Изворотливые по своей природе гении могут попытаться извратить желание, воспользовавшись несовершенством его формулировки. Как правило, искажение формулировок гении оборачивают себе на пользу.

Джинн

Большой элементаль, хаотично-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 161 (14к10 + 84)
Скорость 30 фт., летая 90 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Спасброски Лов +6, Мдр +7, Хар +9
Иммунитет к урону звук, электричество
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Ауран
Опасность 11 (7200 опыта)

Элементальная гибель. Если джинн умирает, его тело распадается на тёплый ветерок, оставляя только снаряжение, которое джинн носил и нёс.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой джинна является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волна грома [thunderwave], обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic]*
3/день каждое: *сотворение пищи и воды [create food and water] (может создавать вино вместо воды), хождение по ветру [wind walk], языки [tongues]*
1/день каждое: *газообразная форма [gaseous form], невидимость [invisibility], образ [major image], призыв элементаля [conjure elemental]* (только воздушный элементаль), *сотворение [creation], уход в иной мир [plane shift]*

Действия

Мультиатака. Джинн совершает три атаки скимитаром.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5) плюс урон звуком или электричеством 3 (1к6) (на выбор джинна).

Создание смерча. В точке, которую джинн видит в пределах 120 футов от себя, магическим образом появляется смерч в виде цилиндра с радиусом 5 футов и высотой 30 футов. Смерч существует, пока джинн поддерживает концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все существа кроме джинна, входящие в смерч, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 18, иначе станут опутанными им. Джинн может действием перемещать смерч на расстояние до 60 футов, и существа, опутанные смерчем, перемещаются вместе с ним. Смерч исчезает, если джинн перестаёт его видеть.

Существо может действием освободить существо, опутанное смерчем, в том числе и себя, преуспев в проверке Силы со Сл 18. Если проверка успешна, существо перестаёт быть опутанным и перемещается в ближайшее пространство за пределами смерча.

«Армия Великого Султана усилена легионом дьяволов, его обитель защищена заклинаниями тысячи архимагов, его сокровища охраняют красные драконы и огненные элементали. Никто не смог ограбить легендарные чертоги ифритов и вернуться живым, чтобы поведать об этом. Милостью тысячи ветров, ты можешь стать первым»

— джинн завлекает искателей приключений, чтобы освободить своего халифа из волшебной лампы в Угольном Дворце Латунного города

Ифрит

Большой элементаль, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 200 (16к10 + 112)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +7
Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Игнан
Опасность 11 (7200 опыта)

Элементальная гибель. Если ифрит умирает, его тело распадается во вспышке огня и клубах дыма, оставляя только снаряжение, которое ифрит носил и нёс.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ифрита является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic]*
3/день: *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], языки [tongues]*
1/день каждое: *газообразная форма [gaseous form], невидимость [invisibility], образ [major image], огненная стена [wall of fire], призыв элементаля [conjure elemental]* (только огненный элементаль), *уход в иной мир [plane shift]*

Действия

Мультиатака. Ифрит совершает две атаки скимитаром, либо два раза использует ***Метание пламени.***

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6) плюс урон огнём 7 (2к6).

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 17 (5к6).

«Марид вытек из фляги, как вода, и сказал: «Твоё желание — закон для меня». Полуросли́к, вне себя от радости, пожелал бессмертия, и марид превратил его в рыбу, а несчастный полуросли́к трепыхался на потеху мариду, пока не задохнулся. Эта поучительная история пережила века, так что, возможно, желание того полуросли́ка всё же исполнилось»

— Кесто Ясноглазый, владелец книжного магазина «Приоткрытая пелена» в Сигиле

Марид

Большой элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 229 (17к10 + 136)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Спасброски Лов +5, Мдр +7, Хар +8
Сопротивление к урону кислота, холод, электричество
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Акван
Опасность 11 (7200 опыта)

Амфибия. Марид может дышать и воздухом и под водой.

Элементальная гибель. Если марид умирает, его тело распадается во взрыве воды и пены, оставляя только снаряжение, которое марид носил и нёс.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой марида является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic], очищение пищи и питья [purify food and drink], сотворение или уничтожение воды [create or destroy water], туманное облако [fog cloud]*
3/день каждое: *подводное дыхание [water breathing], хождение по воде [water walk], языки [tongues]*
1/день каждое: *власть над погодой [control weather], газообразная форма [gaseous form], невидимость [invisibility], призыв элементаля [conjure elemental]* (только водяной элементаль), *уход в иной мир [plane shift]*

Действия

Мультиатака. Марид совершает две атаки трезубцем.

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к6+6), или колющий урон 15 (2к8+6), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Струя воды. Марид магическим образом испускает струю воды 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16. При провале цель получает дробящий урон 21 (6к6) и, если её размер не больше Огромного, толкается на расстояние до 20 футов от марида и сбивается с ног. При успехе цель получает половину дробящего урона, но не толкается и не сбивается с ног.

Гидра

Гидра это ужасная рептилия с телом крокодила и несколькими головами на длинных змеиных шеях. Хоть головы и можно отрубить, гидра магическим образом их очень быстро отращивает. У типичного представителя этого вида пять голов.

На заре времён Тиамат, Королева Злых Драконов, убила конкурирующее божество по имени Лернея, и рассеяла её кровь по мультивселенной. Каждая упавшая на землю капля породила многоголовую гидру, мучимую таким же сильным голодом, как ненависть павшего божества. Великие герои не раз испытывали свою силу в бою с такими существами.

Неутолимый голод. Чревоугодливая и прожорливая гидра хватает и рвёт свою жертву на части в припадке жора. Когда гидра зачистит всю округу от съедобных обитателей и прогонит прочь существ, достаточно умных, чтобы её сторониться, она уходит искать еду куда-нибудь ещё. Голод гидры настолько велик, что она никогда не наедается, её головы от голода даже могут начать нападать друг на друга, и таким образом существо может начать есть само себя живьём.

Водные обитатели. Гидры — природные пловцы, обитающие в реках, у побережья озёр, на мелководьях в океане и даже в болотах. Гидре обычно не требуется убежище от стихий, поэтому и логова она не устраивает. Только в холодном климате гидры бывают вынуждены искать пристанища в пещерах или руинах.

Когда гидра спит, как минимум одна её голова бодрствует, так что это существо очень сложно застать врасплох.

Гидра

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 172 (15к12 + 75)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Внимательность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16
Языки —
Опасность 8 (3900 опыта)

Задержка дыхания. Гидра может задержать дыхание на 1 час.

Многочисленные головы. У гидры пять голов. Пока у гидры больше одной головы, она совершает с преимуществом спасброски от испуга, глухоты, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

Если гидра за один ход получает урон 25 или больше, одна из её голов умирает. Если умрут все головы, умирает и гидра.

В конце своего хода она отращивает по две головы за каждую умершую голову с конца её предыдущего хода, если только она не получала за этот период урон огнём. За каждую отращённую голову гидра восстанавливает по 10 хитов.

Реагирующие головы. За каждую голову после первой гидра получает дополнительную реакцию, которую можно использовать только для совершения провоцированных атак.

Неусыпный. Пока гидра спит, как минимум одна её голова бодрствует.

Действия

Мультиатака. Гидра совершает столько атак укусом, сколько голов у неё есть.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (1к10+5).

Гиппогриф

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +5
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острое зрение. Гиппогриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Гиппогриф совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Гиппогриф

Гиппогриф — это существо, тайна происхождения которого затерялась в древности. У него крылья и передние лапы орла, задняя часть лошади, и голова, сочетающая черты обоих животных.

Гиппогрифы всеядны, и ведут уединённый образ жизни, выбирая себе спутников раз и навсегда, и редко удаляясь от гнезда более чем на несколько миль. Защищая своих детей или партнёра, гиппогриф сражается насмерть. Гиппогрифы живородящие, яиц они не откладывают.

Драконам, грифонам и вивернам нравится мясо гиппогрифов, поэтому они часто охотятся на этих существ.

Летучие ездовые животные. Выращенный в неволе гиппогриф может стать верным спутником и ездовым животным. Из всех существ, которые могут служить летучим ездовым животным, гиппогрифов легче всего приручить, и они будут самыми верными животными из всех, если их правильно дрессировать.

Гиты

Воинственные гитъянки и задумчивые гитцераи это разделившийся народ — две культуры, презирающие друг друга. До того, как они разделились, эти существа были одной расой, порабощённой свежевателями разума. Хотя они не раз пробовали свергнуть своих хозяев, их восстания быстро подавлялись, пока не появилась великая предводительница по имени Гит.

Пролив немало крови, Гит и её последователи сбросили с себя оковы ига иллитидов, но после боя возник другой лидер по имени Зертимон. Он поставил под сомнение мотивы Гит, утверждая, что её прямое военное руководство и жажда мести — все равно, что рабство для её народа. Меж последователями двух лидеров возник раскол, так они и стали двумя расами, чья вражда не кончается по сей день.

Никто уже не сможет сказать были ли эти высокие, худощавые существа миролюбивыми или свирепыми, культурными или примитивными до того, как их поработили и изменили свежеватели разума. Даже изначальное название их расы забылось с тех далёких времён.

Гитцераи

Сосредоточенные философы и строгие аскеты, гитцераи следуют жёсткому жизненному укладу. Худощавые и жилистые, они носят одежду без изысков, держа своё мнение при себе и доверяя единицам чужаков. Отвернувшиеся от своих воинственных собратьев гитъянок, гитцераи придерживаются монашеского уклада, проживая на островах порядка, что находятся в бескрайнем море хаоса на плане Лимбо.

Эксперты психоники. Предки гитцераев трансформировались под психическим воздействием своих хозяев иллитидов и адаптировались к нему. Следуя учению Зертимона, призвавшему свой народ отказаться от воинственных амбиций Гит, они фокусируют свою ментальную энергию, создавая физические и психические барьеры, защищающие от различных атак. Для гитцерая, использующего свой разум, чтобы ошеломить и обезвредить соперника, сделав его уязвимым для физических атак, бой является чем-то личным.

Порядок среди хаоса. Гитцераи добровольно поселились в сердце абсолютного хаоса Лимбо — кружащегося, непостоянного плана, подчинить который способны лишь достаточно сильные разумом гитцераи. Лимбо — буря первородной материи и энергии. Его поверхность — камни и земля, несущиеся в потоках мутной жижи, постоянно находящиеся под ударами сильных ветров, огненных взрывов и сокрушающих стен льда.

При этом силы Лимбо реагируют на сознание. Используя силу своего разума, гитцераи управляют несущимися хаотическими элементами, заставляя их застывать в неподвижной и незыблемой форме, создавая оазисы и убежища среди бури.

Крепости-монастыри гитцераев стоят непоколебимо, вопреки кружащемуся вокруг хаосу, практически невосприимчивые ко всей этой неразберихе благодаря воле гитцераев. Каждый монастырь находится под контролем монахов, которые устанавливают строгое расписание хоралов, питание, обучение боевым искусствам, и молитвы согласно своей собственной философии. За своими стенами, усиленными психоникой, гитцераи погружены в думы, обучение, познание психонических способностей, порядок и дисциплину.

Социальная иерархия гитцераев основана на заслугах, а лидерами становятся мудрейшие учителя, наиболее опытные как в физическом бою, так и ментальном. Гитцераи чтят героев и учителей прошлого, подражая их добродетели в повседневности.

Последователи Зертимона. Гитцераи почитают Зертимона — основателя их расы. Хоть Гит и дала их людям свободу, Зертимон узрел её неспособность к руководству. Он верил, что из-за своей воинственности она станет тираном не лучше, чем свежеватели разума.

Опытных монахов гитцераев, лучше всего воплощающих учения и принципы Зертимона, зовут зертами. Эти могущественные и дисциплинированные монахи могут перемещать свои тела с одного плана на другой, используя лишь силу разума.

За пределами Лимбо. Хоть гитцераи и редко взаимодействуют с планами за пределами Лимбо, опытные монахи других рас иногда ищут монастыри гитцераев в попытках стать учениками. В редких случаях мастера гитцераев основывают скрытые монастыри на Материальном Плане, где обучают юных гитцераев или распространяют философию и учения Зертимона.

Но даже такие дисциплинированные существа как гитцераи не могут забыть долгого порабощения свежевателями разума. Показывая собственную самоотверженность, они организуют рраккмы — охоту на иллитидов — на других планах, не возвращаясь в монастыри, пока не убьют иллитидов, как минимум, по числу охотников в группе.

Гитъянки

Гитъянки грабят бесчисленные миры с палуб своих астральных кораблей и спин красных драконов. Перья, бисер, драгоценные камни и металлы украшают их доспехи и оружие — легендарные серебряные мечи с которыми они прорубаются с боем через своих врагов. Вырвав свободу у свежевателей разума, гитъянки стали безжалостными завоевателями под руководством ужасной королевы-лича Влаакит.

Астральные налётчики. Гитъянки презирают все прочие расы и совершают опустошительные набеги из своих крепостей на Астральном Плане в самые удалённые уголки мультивселенной. Война — это высшее проявление культуры гитъянок, их безжалостные чёрные глаза не знают пощады. После налёта они оставляют побеждённым выжившим достаточно еды и ресурсов для выживания. Позднее гитъянки снова вернутся к покорённому населению, грабя их снова и снова.

Последователи Гит. На их языке «гитъянки» значит «последователи Гит». Под руководством Гит гитъянки сформировались в милитаристское общество со строгой кастовой системой, посвятившее себя непрерывным сражениям с заклятыми врагами и жертвами своей расы.

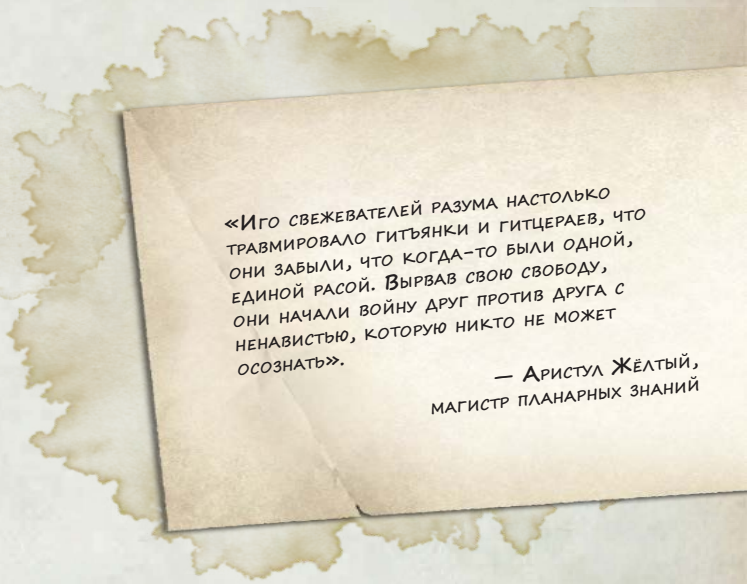
Среди всех своих врагов гитъянки больше всего ненавидят своих бывших хозяев, свежевателей разума. Их близкие родственники гитцераи — второй по величине ненавистный враг. Все остальные существа презираются гитъянками одинаково, и ксенофобская гордость полностью определяет их отношение к низшим расам.

Серебряные мечи. В древние времена рыцари гитов создавали специальное оружие, чтобы противостоять свежевателям разума. Воля владельца проходит через такой меч, причиняя не только физический, но и психический урон. Прежде чем стать рыцарем, гитъянки должна в совершенстве постичь исключительную дисциплину, необходимую, чтобы воплотить такой меч в реальность. Серебряный меч — эквивалент двуручного меча, а в руках своего создателя получает свойства двуручного меча +3.

В глазах гитъянок каждый серебряный меч это бесценная реликвия, произведение искусства. Гитъянки рыцари выследят и уничтожат любого, кто не является гитъянкой и при этом носит серебряный меч или просто владеет им, и вернут меч своему народу.

Наездники красных драконов. В восстании против иллитидов Гит искала союзников. Влаакит, её советница, обратилась к богине злых драконов Тиамат, и Гит отправилась в Девять Преисподних для встречи с ней. Ныне лишь Тиамат знает о случившемся там, но Гит вернулась на Астральный План вместе с супругом Драконьей Королевы — красным драконом Эфеломоном, объявившим свой род вечным союзником гитъянок. Не все красные драконы чтут альянс, созданный так давно, но большинство хотя бы не считает гитъянок своими врагами.

Аванпосты в царстве смертных. Живущие на Астральном Плане не стареют, поэтому гитъянки создают ясли в отдалённых районах Материального Плана, где растят своих детей. Эти ясли выступают и в роли военных академий, где юные гитъянки совершенствуют своё психическое и боевое мастерство. Воссоединиться со своими сородичами на Астральном Плане гитъянки может лишь когда повзрослеет и убьёт свежевателя разума в священном обряде инициации.



Гитцерай зерт

Средний гуманоид (гит), законно-нейтральный

Класс Доспеха 17
Хиты 84 (13к8 + 26)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Спасброски Сил +4, Лов +7, Инт +6, Мдр +6
Навыки Внимательность +6, Магия +6, Проницательность +6
Чувства пассивная Внимательность 16
Языки Гитский
Опасность 6 (2300 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитцерая является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)
3/день каждое: *видение невидимого [see invisibility], падение пёрышком [feather fall], прыжок [jump], щит [shield]*
1/день каждое: *воображаемый убийца [phantasmal killer], уход в иной мир [plane shift]*

Психическая защита. Пока гитцерай не носит доспех и не использует щит, к его КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает две атаки безоружным ударом.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4) плюс урон психической энергией 13 (3к8). Это считается атакой магическим оружием.

Гитцерай монах

Средний гуманоид (гит), законно-нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 38 (7к8 + 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Сил +3, Лов +4, Инт +3, Мдр +4
Навыки Внимательность +4, Проницательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Гитский
Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитцерая является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)
3/день каждое: *видение невидимого [see invisibility], падение пёрышком [feather fall], прыжок [jump], щит [shield]*

Психическая защита. Если гитцерай не носит доспех и не использует щит, к его КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает две атаки безоружным ударом.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к8+2) плюс урон психической энергией 9 (2к8). Это считается атакой магическим оружием.

Гитъянки воитель

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +3, Инт +3, Мдр +3
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Гитский
Опасность 3 (700 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)
3/день каждое: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя), *прыжок [jump], туманный шаг [misty step]*

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к6+2) плюс урон психической энергией 7 (2к6).

Гитъянки рыцарь

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 91 (14к8 + 28)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Тел +5, Инт +5, Мдр +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Гитский
Опасность 8 (3900 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)
3/день каждое: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя), *прыжок [jump], туманный шаг [misty step], языки [tongues]*
1/день каждое: *телекинез [telekinesis], уход в иной мир [plane shift]*

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает две атаки серебряным двуручным мечом.

Серебряный двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6) плюс урон психической энергией 10 (3к6). Это атака магическим оружием. При критическом попадании по цели, находящейся в астральном теле (как при использовании заклинания *проекция в астрал [astral projection]*), гитъянки может перерезать серебряную нить, соединяющую цель с материальным телом, вместо причинения урона.

Гноллы

Гноллы это человекоподобные дикари, что без предупреждения нападают на поселения на окраинах цивилизации, убивая своих жертв и пожирая их плоть.

Демоническое происхождение. Происхождение гноллов восходит ко времени, когда демонический повелитель Йеногу проник в Материальный План и устроил в нём буйство. Стаи обычных гиен следовали по его следу, подъедая убитых им жертв. Эти гиены были превращены в первых гноллов, и они продолжали следовать за Йеногу, пока его не изгнали обратно в Бездну. Гноллы же распространились по всему мира, став тяжелейшим напоминанием о демонической силе.

Кочевники-налётчики. Гноллы опасны ещё и потому, что нападают внезапно. Они приходят из пустоши, грабят и убивают, а затем идут дальше. Они налетают подобно саранче, разоряя поселения, и оставляют после себя лишь разрушенные здания, обглоданные трупы и осквернённую землю. Обычно гноллы выбирают лёгкие цели для своих набегов, но даже закованные в доспехи воины предпочитают отсидеться в замках, пока неистовствующая орда гноллов безнаказанно жжёт фермы, деревни и города, а людей убивают и пожирают.

Гноллы редко строят капитальные здания, и ремесло у них не ценится. Они не делают оружие и доспехи, но собирают их с трупов павших врагов. Они вещают уши, скальпы и другие трофеи своих противников на свои ободранные доспехи.

Жажда крови. Вы не найдёте ни добра, ни сострадания в сердце гнолла. Подобно демонам, им чужды угрызения совести, и их нельзя приручить или принудительно лишить желания разрушать. Безумная жажда крови гноллов делает их агрессивными ко всему живому, а когда у них нет общего врага, они грызутся между собой. Даже самые свирепые орки избегают объединяться с гноллами.

Вожак стаи гноллов

Стая гноллов возглавляется вожаком, правящим силой и хитростью. Лучшее из награбленного отходит к нему, будь то еда, ценные безделушки или магические предметы. В надеждах получить от Йеногу неуязвимость, он покрывает своё тело пирсингом, нелепыми трофеями и наносит на шерсть демонические печати.

Гнолл клык йеногу

Празднование побед у гноллов сопровождается демоническими ритуалами и кровавыми приношениями Йеногу. Иногда демонический повелитель награждает своих последователей, делая одного из них одержимым демоном. Помеченный Йеногу счастливчик становится «клыком Йеногу» — избранным Властелина Гноллов. Гиена, пирующая врагом, которого поразил клык, подвергается ужасным трансформациям, становясь взрослым гноллом. Именно так Йеногу сотворил первых гноллов. Клык Йеногу может значительно увеличить популяцию гноллов в зависимости от количества гиен в округе. Единственный способ это предотвратить — убить клыка.

Вожак стаи гноллов

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гноллий
Опасность 2 (450 опыта)

Буйство. Если гнолл в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, он может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает две атаки, либо глефой, либо длинным луком, и использует Разжигание буйства, если может.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3).

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к10+3).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Разжигание буйства (перезарядка 5–6). Одно существо, которое гнолл видит в пределах 30 футов от себя, может реакцией совершить рукопашную атаку, если оно слышит гнолла и обладает особенностью Буйство.

Гнолл

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гноллий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Буйство. Если гнолл в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, он может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 6 (1к8+2), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8+1).

Гнолл клык Йеногу

Среднее исчадие (гнолл), хаотично-злое

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски Тел +4, Мдр +2, Хар +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Бездны, Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Буйство. Если гнолл в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, он может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит урон ядом 7 (2к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3).

Глубинный гном (Свирфнеблин)

Глубинные гномы, или свирфнеблины, живут глубоко под поверхностью земли в запутанных подземных проходах и искусственных пещерах. Они выживают благодаря скрытности, уму и упорству. Их серая кожа позволяет сливаться с окружающим камнем. Для своего размера свирфнеблины удивительно сильны и тяжелы. В среднем, взрослый глубинный гном весит от 100 до 120 фунтов, а в высоту достигает 3 футов.

Обычно анклав глубинных гномов хорошо укреплён, и в нем проживает несколько сотен свирфнеблинов. На случае нападения врагов в поселениях глубинных гномов есть секретные туннели для эвакуации.

Разделение по полу. Мужчины свирфнеблинов лысы, в то время как у женщин свалянные серые волосы. Пока мужчины ходят по окраинам в поисках врагов и месторождений драгоценных камней, женщины управляют анклавом.

Собиратели драгоценных камней. Свирфнеблины ищут драгоценные камни, особенно рубины, которые добывают из шахт глубоко в Подземье. Именно охота за самоцветами втягивает их в конфликты со злобоглазами, дроу, куо-тоа, дуэргарами и свежевателями разума. Но среди множества этих врагов больше всего гномы боятся и презирают безжалостных демонопоклонников дроу.

Друзья земли. Глубинного гнома частенько можно встретить в компании существ со Стихийного Плана Земли. Некоторые свирфнеблины могут призывать этих существ. Поселения гномов охраняются земляными существами, а также зорнами, которых обещают кормить самоцветами.

Глубинный гном (Свирфнеблин)

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 16 (3к6 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Анализ +3, Внимательность +2, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Гномий, Подземный, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Каменный камуфляж. Гном совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Гном совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой гнома является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя)
1/день каждое: *глухота/слепота [blindness/deafness], маскировка [disguise self], размытый образ [blur]*

Действия

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Отравленный дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гоблины

Гоблины — это маленькие, эгоистичные существа с чёрными сердцами, живущие в пещерах, брошенных рудниках, разграбленных подземельях и прочих неприглядных местах. Слабые по отдельности, гоблины собираются в большие — зачастую несметные — группы. Они жадны до власти и часто злоупотребляют теми полномочиями, которые у них уже есть.

Гоблиноиды. Гоблины принадлежат к семейству существ, называемых гоблиноидами. Их большие родственники, хобгоблины и медвежатники, любят подчинять себе гоблинов путём запугивания. Гоблины ленивые и расхлябанные, что делает их плохими слугами, рабочими или охраной.

Злорадство. Ведомые жадностью и злобой, гоблины не способны на помощь, но всегда рады нечастым моментам своего триумфа. Они прыгают и пляшут, радуясь, когда победа остаётся за ними. А когда заканчивается празднество, они упиваются пытками других существ и прочими пакостями.

Лидеры и последователи. Гоблинами правят самые сильные и умные среди них. Гоблинский босс может командовать отдельным логовом, тогда как гоблинский король или королева (которые являются не более чем теми же прославленными гоблинскими боссами) управляет сотнями гоблинов, живущих во множестве логовищ, что гарантирует выживание племени. Гоблинские боссы часто меняются, а племена захватываются хобгоблинскими воеводами или вождями медвежатников.

Замысловатые логова. Гоблины увешивают свои логова сигнализацией, которая оповещает о вторжении. Их логова пронизаны запутанными узкими тунелями и норами, через которые человек не сможет пролезть. Гоблины же могут с их помощью сбежать или неожиданно обойти противника с тыла.

Крысоводы и наездники на волках. Гоблинов тянет к крысам и волкам, которых они взращивают своими спутниками и верховыми животными, соответственно. Подобно крысам, гоблины избегают солнечного света и днём спят под землёй. Как волки, они стайные охотники, которые становятся тем смелее, чем больше их число. Охотясь на спинах волков, они изматывают врагов, часто нападая и тут же отступая.

Почитатели Маглубиета. Маглубиет Могучий, Владыка Глубин и Тьмы — величайший из богов гоблиноидов. Большинство гоблинов представляет его одиннадцатифутовым гоблином, покрытым боевыми шрамами, с чёрной кожей и горящими пламенем глазами. Ему поклоняются не из любви, но из страха. Гоблины верят, что духи погибших в битве гоблинов вступают в ряды его армии на Ахероне. Этой «привилегии» — вечной тирании Маглубиета Могучего — большинство гоблинов страшится даже более самой смерти.

«Хотите солдат и головорезов — нанимайте хобгоблинов. Хотите раздробить кому-то череп во сне — наймите медвежатника. Хотите мелких жалких глупцов — нанимайте гоблинов».

— Сталман Клим, рабовладелец

«Брии-Ярк!»

— «Мы сдаёмся!» на гоблинском (ну или, по крайней мере, так считается).

Босс гоблинов

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки скимитаром. Вторая атака совершается с помехой.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6+2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Реакции

Перенаправление атаки. Если существо, видимое гоблином, нацеливается на него атакой, гоблин выбирает другого гоблина в пределах 5 футов от себя. Эти два гоблина меняются местами, и целью становится выбранный гоблин.

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Големы

Големы сделаны из простых материалов — глина, плоть с костями, железо или камень — но обладают удивительной силой и прочностью. У голема нет амбиций, его не нужно содержать, он не чувствует боли и не знает жалости. Эта неостановимая машина разрушений существует для того, чтобы следовать приказам хозяина, защищая или атакуя по воле создателя.

Чтобы создать голема, необходим справочник по големам (смотрите *Руководство Мастера*). Красочные иллюстрации и инструкции подробно объясняют процесс создания голема определённого типа.

Стихийный дух в материальном теле. Создание голема начинается с конструкции тела, требующего высокого мастерства в ваянии, обработке камня, работе с металлами или хирургии. Иногда сам создатель голема — мастер искусств, но часто те, кто желают создать голема, должны нанять мастеров-ремесленников для этой работы.

После изготовления тела из глины, плоти, железа или камня, создатель голема вселяет в него духа со Стихийного Плана Земли. У этой маленькой искры жизни нет ни памяти, ни личности, ни истории. Она просто заставляет двигаться и подчинятся. Этот процесс привязывает духа к искусственному телу и подчиняет его воле создателя голема.

Вечные стражи. Големы могут охранять священные места, гробницы и сокровищницы много лет после смерти хозяина, вечно выполняя назначенные задания, игнорируя при этом физический урон и все заклинания, кроме самых мощных.

Големы создаются с особым амулетом или другой вещью, которая позволит её владельцу контролировать голема. Таким образом, големы, чьи хозяева давно мертвы, могут быть перенастроены для службы новому хозяину.

Слепая покорность. Голем безотказно исполняет команды своего создателя или владельца. Если голем оставлен без инструкций или выведен из строя, он продолжит выполнять последние указания с максимальной усердностью. Если он не может выполнить свой приказ, голем может яростно отреагировать или стоять и ничего не делать. Голем, получивший противоречащие друг другу приказы, иногда переключается между ними.

Голем не может думать или действовать по своей воле. Несмотря на то, что он прекрасно понимает команды, он не понимает языка этих команд, и не может быть уговорён или обманут ими.

Искусственная натура. Голему не нужен воздух, еда, питьё и сон.

«За сломанными дверьми лежал большой зал, в конце которого возвышался каменный трон, на котором сидела железная статуя, выше и шире двух человек. В одной руке она сжимала железный меч, в другой — оперённый кнут. Нам тогда надо было повернуть назад».

— Архимаг Морденкайнен, ведущий хронику горестных изысканий своего отряда в подземельях под Замком Мора

Глиняный голем

Этот громоздкий, изваянный из глины голем ростом выше обычного человека. Он сделан в форме человека, но пропорции не соблюдены.

Глиняные големы часто одарены священной целью жрецами. Однако, глина — слабый сосуд для жизненной силы. Если голем повреждён, стихийный дух, привязанный к нему, может вырваться на свободу. Такие големы приходят в ярость, круша всё вокруг себя до тех пор, пока не будут уничтожены или полностью восстановлены.

Железный голем

Железный голем — сильнейший из големов, массивный высокий великан из тяжёлого металла. Форма железного голема может быть любой, но большинство сделано в виде огромных живых доспехов. Его кулаки могут убить существо одним ударом, а его лязгающая походка сотрясает землю под ногами. Железные големы носят огромные мечи для увеличения досягаемости и могут изрыгать облака смертельного яда.

Тело железного голема выплавлено с добавлением редких примесей и добавок. Другие големы имеют уязвимость, заключающуюся в их материале или силе стихийного духа, связанного с ним, а железные големы были созданы быть практически неуязвимыми. Их металлические тела лишают свободы управляющих духов, и они восприимчивы только к оружию, наполненному магией или силой адамантина.

Каменный голем

Вырезанные и выдолбленные из камня в виде впечатляющих высоких статуй, каменные големы сильно различаются размером и формами. Хотя многие имеют черты гуманоидов, каменные големы могут быть вырезаны в любой форме, которую может представить скульптор. Древние каменные големы, найденные в закрытых гробницах или у ворот затерянных городов, иногда имеют форму гигантских зверей.

Как и другие големы, каменные големы почти невосприимчивы к заклинаниям и обычному оружию. Существа, сражающиеся с каменным големом, могут почувствовать слабость и замедление хода времени, как если бы они сами были сделаны из камня.

Мясной голем

Мясной голем — ужасный набор гуманоидных частей тел, сшитых и скреплённых вместе в мускулистого громилу, наполненного внушительной силой. Его мозг способен к простым рассуждениям, хотя его мысли редко бывают более сложными, чем у малого ребёнка. Слои мышц голема реагируют со скоростью молнии, даруя существу ловкостью и силу. Мощные чары защищают его кожу, отражая заклинания и всё оружие, кроме самого мощного.

Мясной голем передвигается шатающейся одеревенелой походкой, и не полностью контролирует своё тело. Его мёртвая плоть не является идеальным хранилищем для стихийного духа, который иногда бессвязно воет, чтобы выпустить свою ярость. Если голем освободится от воли создателя, он впадает в неистовство до тех пор, пока не будет успокоен, или пока его оболочка из плоти не будет разрушена или полностью восстановлена.

«Чем твёрже физическая форма, тем крепче голем помнит свою цель. Глиняные могут быть немного нервными».

— предупреждение из справочника по глиняным големам

Глиняный голем

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 133 (14к10 + 56)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Иммунитет к урону кислота, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 9 (5000 опыта)

Поглощение кислоты. Каждый раз, когда голем должен получить урон кислотой, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону кислотой.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 60 или меньше хитами, бросайте к6. Если выпадет «6», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10+5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Цель умирает, если эта атака уменьшает максимум хитов до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.

Спешка (перезарядка 5–6). До конца своего следующего хода голем магическим образом получает бонус +2 к КД, совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и может использовать атаку размашистым ударом бонусным действием.

Железный голем

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 210 (20к10 + 100)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Иммунитет к урону огонь, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 16 (15000 опыта)

Поглощение огня. Каждый раз, когда голем должен получить урон огнём, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону огнём.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (3к8+7).

Меч. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 23 (3к10+7).

Ядовитое дыхание (перезарядка 6). Голем выдыхает ядовитый газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, получая урон ядом 45 (10к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Каменный голем

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 178 (17к10 + 85)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 10 (5900 опыта)

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8+6).

Замедление (перезарядка 5–6). Голем нацеливается на одно или несколько существ, видимых в пределах 10 футов от себя. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 17 от этой магии. При провале цель не может совершать реакции, её скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

«Двое из моих гробокопателей вчера были пойманы и повешены. Двое оставшихся вполне логично не хотят испытать их участь, но я не позволю их беспокойству задерживать мой прогресс. Мне нужны свежие мертвецы, и если эти деревенщины не смогут их достать, я использую их собственные трупы».

— из дневника некроманта Евангелизы Лавэйн

Мясной голем [Голем из плоти]

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 9
Хиты 93 (11к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (–1)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Иммунитет к урону электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 5 (1800 опыта)

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 40 или меньше хитами, бросайте к6. Если выпадет «6», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Создатель голема, находящийся в пределах 60 футов от ставшего берсерком голема, может попытаться успокоить его, отдавая чёткие команды убедительным голосом. Голем должен слышать создателя, который действием совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. При успехе голем перестаёт быть берсерком. Если голем получает урон, когда у него 40 или меньше хитов, он может снова стать берсерком.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Поглощение электричества. Каждый раз, когда голем должен получить урон электричеством, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Гомункул

Крохотный конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 5 (2к4)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Телепатическая связь. Если гомункул и его хозяин находятся на одном плане существования, гомункул может магическим образом передавать всё, что ощущает, своему хозяину, и они могут общаться между собой телепатически.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель вместо этого становится отравленной на 5 (1к10) минут, и пока отравлена таким образом, она лишена сознания.

Гомункул

Смешав глину, пепел, корень мандрагоры и кровь, можно с помощью специального ритуала создать верного компаньона размером с белку.

Гомункул это конструкт, действующий как продолжение своего создателя с двусторонним обменом мыслей, чувств и языков через мистическую связь. У хозяина может быть только один гомункул одновременно (попытка создать ещё одного всегда проваливается), и когда умирает хозяин, умирает и гомункул.

Обмен сознаний. Гомункул знает всё, что знает его создатель, включая языки, на которых тот может говорить и читать. Кроме того, всё, что ощущает конструкт, становится известно его хозяину, даже на невероятно далёких расстояниях, но только если они оба находятся на одном и том же плане. Действуя как шпион, разведчик, агент или посланец, гомункул это бесценный слуга для заклинателя, вовлечённого в секретный эксперимент или приключение.

Горгона

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +4
Иммунитет к состоянию окаменение
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Растаптывающий рывок. Если горгона переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, горгона может бонусным действием совершить по ней одну атаку копытами.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 18 (2к12+5).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10+5).

Окаменяющее дыхание (перезарядка 5–6). Горгона выдыхает окаменяющий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13. При провале цель начинает превращаться в камень и становится опутанной. Опутанная цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект на этой цели оканчивается. При провале цель становится окаменевшей, пока не будет вылечена заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.

Горгона

Немногие остаются в живых после встречи с горгоной и могут рассказать об этом. Тело этого существа покрыто металлическими пластинами, а из ноздрей валит зелёный пар.

Жуткое строение. Окрас железных пластин горгон варьируется от воронёно-чёрного до серебристо-белого, но эта естественная броня никоим образом не сковывает движение и не ограничивает мобильность. Их тела выделяют жир, смазывающий пластины. Больные или обездвиженные горгоны, как лишаем или плесенью, покрываются ржавчиной. Когда заржавевшая горгона двигается, пластины трутся друг об друга, издавая визг и скрежет.

Чудовищный хищник. Когда горгона замечает свою потенциальную жертву, она нападает с устрашающим металлическим звоном. Попав, она сбивает врага и опрокидывает его навзничь, а затем затаптывает до смерти своими ужасными копытами. Окружённая противниками, горгона выдыхает смертоносные испарения, чтобы поразить существ, обратив их в камень. Проголодавшись, она разбивает окаменевшую добычу на куски и, используя свои крепкие зубы, перемалывает камни в песок, которым питается. Целая сеть пробитых в чаще троп и поваленных деревьев окружает логово горгоны, заваленное не съеденными обломками поверженных врагов.

Горгулья

Облик безжизненных горгулий, украшающих вершины величественных зданий, навеян этими злобными существами стихии земли, похожими на гротескные дьявольские статуи. Горгулья таится среди каменных стен и руин, неподвижная, подобно каменным скульптурам, и наслаждается тем ужасом, который она вселяет, когда оживает, и той болью, которую причиняет своим жертвам.

Оживший камень. Горгульи гнездятся на утёсах и скалах, а также на выступах в пещерах. Они обитают на городских крышах, подобно стервятникам, примостившись среди высоких каменных арок и контрфорсов замков и соборов, и способны сидеть настолько смирно, что выглядят безжизненными. В таком состоянии горгулья может находиться годами, что делает её идеальным стражем.

Зловещая репутация. Горгульи известны своей жестокостью. Статуи в виде горгулий присутствуют в архитектуре многих культур, и они призваны отпугивать злоумышленников. Несмотря на то, что это всего лишь статуи, среди них могут затаиться настоящие горгульи, поджидающие своих жертв. Со скуки горгулья может ловить и мучать птиц и грызунов, но чем дольше она ждёт, тем сильнее жаждет навредить разумным существам.

Безжалостные слуги. Хитрые существа с лёгкостью могут заставить горгулий служить себе. Им нравятся простые задачи, такие как охрана хозяйского дома, пытки и убийство нарушителей, в общем, всё, что связано с минимумом усилий и максимум боли и насилия.

Из-за склонности к беспричинному хаосу и разрушению горгульи иногда служат демонам. Могущественные заклинатели также без труда привлекают горгулий для охраны ворот и стен. Горгульи обладают терпением и стойкостью камня, и годами могут служить даже жесточайшему хозяину, не выражая недовольства.

Стихийная натура. Горгулье не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Осколки стихийного зла

Проходя по своему каменному царству, Огремох, злой Князь Стихийной Земли, оставляет за собой след из осколков раздробленных камней. Эти наполненные частицами сознания осколки входят в резонанс с сущностью владыки стихии и за несколько лет принимают человекоподобную форму, становясь в итоге ужасными, безжалостными горгульями.

Огремох не создаёт их намеренно, но они являются материальным воплощением его злой сути. Горгульи — насмешка над стихией Воздуха, которую презирает Огремох. Это тяжеловесные существа из ожившего камня, которые всё же способны летать. Подобно своему создателю, они ненавидят существ воздушной стихии, в том числе ааракокр, и с наслаждением используют любую возможность, чтобы их уничтожить.

На своём родном плане горгульи вырезают каменные глыбы, которые Огремох швыряет в Аакуа — владения ааракокр и великодушных Герцогов Ветра, которым служит крылатое племя Стихийного Плана Воздуха.

Горгулья

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Терран
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6+2).

«Наша бесстрашная плутовка взобралась наверх по шахте, чтобы закрепить верёвку. Раздался судорожный вдох, а затем верёвка упала. Больше плутовку мы не видели».

— искатель приключений, свидетельствующий о нападении грелла в Хайбере, публикация в Хрониках Корранберга

Грелл

Грелл походит на летающий мозг с узким острым клювом. Под толстой волокнистой шкурой его трёхметровых щупалец скрываются сотни кольцевых мышц. Острые шипы на концах щупальцев впрыскивают парализующий яд. Грелл может частично скрывать эти шипы в щупальцах, чтобы взаимодействовать с объектами, которые не хочет проткнуть или разорвать.

У греллов нет глаз, а летают они с помощью своего рода левитации. У них острый слух, а кожа чувствительна к колебаниям воздуха и электрическим полям, благодаря чему они легко обнаруживают существ в непосредственной близости. Это существо чувствует и двигается благодаря своей способности к управлению электричеством, так что и молнию оно может поглотить без вреда.

Бывает, что греллы, одиночки по своей природе, собираются в маленькие группы, называемые шабашами.

Парящие налётчики. Греллы предпочитают нападать либо на одиночек, либо на отстающих, зависая под потолком коридоров или пещер, пока удобная жертва не пройдёт снизу, где тут же будет опутана щупальцами. Парализованное существо грелл относит в своё логово.

Инородные пожиратели. Греллы — иноземные хищники, делящие всех других существ на три категории: съедобное, несъедобное и Великие Едоки (те немногие существа, что могут охотиться на греллов). Их не мучает совесть от нападений на съедобных существ, в том числе и гуманоидов. Однако больших существ, которых тяжело нести, они избегают.

Иногда грелл может позволить искателям приключений сражаться с другими угрозами в подземелье, которое он зовёт домом. Держась в стороне, пока герои разбираются с большей угрозой, он ждёт, когда сможет нанести удар.

Грелл

Средняя аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 55 (10к8 + 10)
Скорость 10 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (–1)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +6
Иммунитет к урону электричество
Иммунитет к состоянию ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14
Языки язык Греллов
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Грелл совершает две атаки: одну щупальцами, и одну клювом.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленная цель парализована, и может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Цель также становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Если размер цели не больше Среднего, она также становится опутанной, пока не перестанет быть схваченной. Держа цель в захвате, грелл совершает с преимуществом броски атаки по ней, и не может использовать эту атаку против других целей. Когда грелл перемещается, все существа с размером не больше Среднего, схваченные им, перемещаются вместе с ним.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4+2).

Грибы

В Подземье, с его небом из зазубренных камней и вечной ночью, произрастают самые разные грибы. Занявшие в местной подземной экосистеме место растений грибы жизненно важны для выживания многих местных видов, так как дают кров и пищу в беспощадной темноте.

Грибы заводятся на органическом веществе и впоследствии разлагают его и поглощают, питаясь гнилью и трупами. По мере вызревания грибы начинают выпускать споры, которые разносятся малейшим сквозняком и разрастаются в новые грибы.

Мутируя под воздействием магической среды Подземья, грибы часто начинают развивать защитные механизмы, а также способности к мимикрии и даже к нападению. Крупнейшие особи могут породить целые обширные подземные леса, в которых живут и находят пропитание бесчисленные существа.

Визгун

Визгуны — это грибы размером с человека, которые издают пронзительные вопли, отпугивая потревоживших их существ. Другие существа могут использовать их как сигнал о приближении потенциальной жертвы, а различные разумные расы Подземья разводят визгунов на окраинах своих поселений, чтобы отвадить непрошенных гостей.

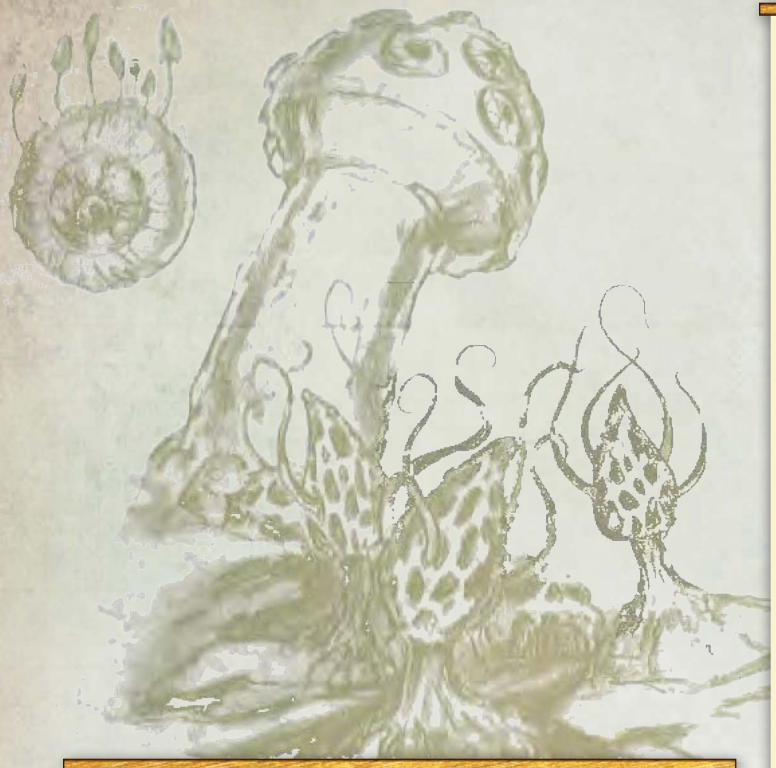
Газовая спора

Первые газовые споры, как считается, появились из мёртвых злобоглазов, чьи гниющие трупы напитали грибы-паразиты искажённой магией. Прошло много времени, и газовые споры превратились в отдельное растение, быстро и целеустремлённо растущее уже безо всяких трупов, создавая злобно выглядящую насмешку над самым страшным обитателем Подземья.

Форма злобоглаза. Газовая спора — это сферический пузыревидный гриб, напоминающий издалека злобоглаза, однако его истинная натура становится все более очевидна по мере приближения к нему. У чудовища есть слепой центральный «глаз» и отростки на верхней части, на первый взгляд напоминающие глаза злобоглаза.

Предсмертный хлопок. Газовая спора это пустая оболочка, наполненная газом легче воздуха, который позволяет ей висеть в воздухе как злобоглаз. Если пронзить спору даже слабейшей атакой, она лопается, выпуская облако смертоносных спор. Существо, которое вдохнёт их, становится носителем и может умереть всего лишь за один день. Его труп при этом становится пищей, из которой возникает новая газовая спора.

Воспоминания злобоглаза. Газовая спора, возникшая из трупа злобоглаза, иногда перенимает в себя часть воспоминаний своего погибшего прародителя. Когда она взрывается, смертоносные споры распространяют эти воспоминания. Вдохнувшее такую спору существо, если оно выживет, получает часть воспоминаний злобоглаза, и может узнать о его логове, окружающей местности или её обитателях.



Визгун

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 13 (3к8)
Скорость 0 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Обманчивая внешность. Пока визгун остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

Реакции

Визг. Если в пределах 30 футов от визгуна появляется яркий свет или существо, визгун испускает визг, слышимый на расстоянии 300 футов. Визгун продолжает кричать, пока не пройдёт 1к4 раунда после того, как источник беспокойства окажется за пределами его восприятия.

Лиловый гриб

Этот гриб фиолетового оттенка использует корнеобразные отростки в своём основании, чтобы передвигаться по поверхности пещеры. Четыре побега в середине ствола гриба используются, чтобы хлестать жертву, вызывая гниение при малейшем прикосновении. Любое убитое лиловым грибом существо очень быстро разлагается. Из трупа вырастает новый фиолетовый гриб, который достигает зрелости через 2к6 дней.

Газовая спора

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 1 (1к10 – 4)
Скорость 0 фт., летая 10 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)	1 (–5)	1 (–5)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 5
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертный взрыв. Газовая спора взрывается, когда её хиты опускаются до 0. Все существа в пределах 20 футов от неё должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе получат урон ядом 10 (3к6) и заболеют при провале. Существа, обладающие иммунитетом к отравленному состоянию, обладают и иммунитетом к болезни.

Споры населяют организм существа, и убивают его через количество часов, равное 1к12 + значение Телосложения существа, если болезнь до этого времени не будет вылечена. Когда пройдёт половина этого срока, существо станет отравленным до конца длительности болезни. После того, как существо умирает, из него вылетают 2к4 Крохотные газовые споры, которые вырастают до полного размера за 7 дней.

Жуткое сходство. Газовая спора выглядят как злобоглазы. Существо, видящее газовую спору, может понять её истинную природу, если совершит успешную проверку Интеллекта (Природа) со Сл 15.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон ядом 1, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе будет поражено болезнью, описанной в тексте Предсмертного взрыва.

Лиловый гриб

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 18 (4к8)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиловый гриб остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

Действия

Мультиатака. Гриб совершает 1к4 атаки Разлагающим касанием.

Разлагающее касание. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 4 (1к8).

Альфа грик

Большой монстр, нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–3)	14 (+2)	9 (–1)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает две атаки: одну хвостом, и одну щупальцами. Если грик попадает щупальцами, он может совершить одну атаку клювом по той же самой цели.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 22 (4к8+4).

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8+4).

Грик

Средний монстр, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами. Если эта атака попадает, грик может совершить одну атаку клювом по той же самой цели.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к6+2).

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Грик

Похожий на червя грик остаётся невидимым, сливаясь с камнями пещер и туннелей, в которых обитает. Лишь при приближении жертвы он вскакивает, а четыре его колючих щупальца открывают голодный щёлкающий клюв.

Пассивные хищники. Грики редко охотятся. Вместо этого их эластичные туши перемещаются в места, где постоянно проходят существа. Они скрываются среди каменных валунов и обломков, просачиваются в норы, отверстия и щели, взбираются на уступы или оборачиваются вокруг сталактитов, чтобы свалиться на неосмотрительную жертву. Грик поглощает практически что угодно, за исключением других гриков. Его целью является ближайшая жертва, повалив которую он хватает своими щупальцами и уносит, чтобы поесть в одиночестве.

Бродячие налётчики. Грики не меняют зону обитания, пока есть доступ к пище, который обычно прекращается, когда разумные существа узнают об их присутствии и составляют планы новых маршрутов в обход логова. Когда в Подземье жертв становится недостаточно, грики поднимаются на поверхность и охотятся в диких землях, взбираясь на деревья или скалистые уступы. Стаю гриков чаще всего возглавляет крупный откормленный альфа-самец, вокруг которого собираются остальные.

Трофеи убийств. Со временем в логовах гриков скапливаются ненужное имущество их разумных жертв, и умелые проводники могут это определить по явным признакам. Исследователи Подземья иногда запечатывают входы и выходы из логова гриков, моря их голодом, а затем забирая себе богатства глупых жертв.

Гримлок

Деградирующие подземные гримлоки когда-то были людьми, но поклонение свежевателям разума, наряду со столетиями бродяжничества по Подземью, давным-давно превратили их в слепых чудовищных каннибалов.

Жалкие культисты. Империя свежевателей разума когда-то простиралась на множество миров, подчиняя бессчётные расы. Среди них были и людские культуры, чьи жрецы были извращены свежевателями разума с помощью контроля мыслей. Эти лидеры отвергли веру своих последователей, обратившись к иллитидам, которых стали почитать как богохульных божеств.

Со временем, на ритуалах этих порабощённых людей выросли культы каннибалов, которые считают поедание мозга свежевателем разума священным обрядом. Иллитиды приказывали своим поклонникам похищать других разумных существ для жертвоприношений. Как только мозг жертвы поглощался, свежеватель разума отдавал безжизненное тело культистам.

Слепые охотники. С рухнувшим правлением свежевателей разума, их культы столкнулись с постоянным потоком врагов, когда-то бывших их жертвам. Культы нашли спасение в Подземье — мире их богов иллитидов. Прожив много столетий в мире без света, культисты научились выживать, используя остальные чувства. Со временем их глаза высохли, а веки закрылись навсегда.

Гримлок услышит едва уловимый топот и шёпот, эхом отдающийся в каменных проходах. Он может говорить в таких низких диапазонах, что большинство гуманоидов его не услышат. Запахи пота, плоти и крови пробуждают его аппетит, и он может отследить их, словно ищейка. Чтобы усилить эти чувства, гримлоки оставляют кровавые следы, кучи навоза и внутренности добычи подальше от своего логова. Когда чужаки проходят через эти зоны, все эти отвратительные запахи оседают на них, предупреждая гримлоков о приближении.

Для большинства существ слепота это огромный недостаток. Для гримлока, у которого усилены остальные чувства, слепота это дар. Его нельзя одурачить видимыми иллюзиями или образами. И он бесстрашен, пока преследует добычу.

Бесконечная война. Гримлоки всё ещё чтят свежевателей разума, служа им там, где это возможно. И они всё ещё помнят войну, что загнала их глубоко под землю. Для них она никогда не закончится. Они продолжают возвращаться на поверхность, похищая пленников для своих хозяев иллитидов.

Гримлок

Средний гуманоид (гримлок), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	8 (–1)	6 (–2)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3, Скрытность +3
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. или 10 фт., когда глух (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 13
Языки Подземный
Опасность 1/4 (50 опыта)

Компенсация слепоты. Гримлок не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим и лишённым обоняния.

Острый слух и тонкий нюх. Гримлок совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Каменный камуфляж. Гримлок совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Костяная дубина с шипами. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к4+3) плюс колющий урон 2 (1к4).

Грифон

Грифоны — свирепые крылатые хищники с мускулистыми телами львов и головами, передними лапами и крыльями орлов. Когда они нападают, грифоны смертоносны и быстры, как орлы, несмотря на то, что удары их мощны и грациозны, как у львов.

Пожиратели лошадей. Грифоны охотятся небольшими прайдами, летая над равнинами и лесами близ своих скал. Стадные животные и лошади — их любимая пища, однако они также охотятся и на гиппогрифов. Заметив лошадей, грифон кричит, чтобы предупредить своих гордых собратьев, которые мгновенно набрасываются на жертву.

Лошади страшатся пронзительного крика грифона, готовясь к кровавому бою, который неизбежно последует за ним. Грифон по возможности игнорирует всадника лошади, и наездники, бросившие своего скакуна, или погонщик, отпустивший пару лошадей, могут сбежать невредимыми, пока грифон атакует выбранную жертву. Всадник, который попытается защитить свою лошадь, навлекает на себя всю ярость сражающегося грифона.

Небожители. Грифоны располагают свои логова на вершинах скал, строя гнезда из палок, листьев и костей своей добычи. После того как грифон обосновался, он остаётся на выбранной территории, пока не закончится продовольствие.

Агрессивные собственники, грифоны вступают в жестокий воздушный бой за свою территорию, раздирая крылья вторгшихся, чтоб сбросить их на землю. Существ, которые пытаются вскарабкаться к логову, они сдирают со скалы и съедают или сбивают с большой высоты, чтоб те падали и разбивались.

Тренированные ездовые животные. Грифона, взращённого из яйца, можно натренировать для службы в качестве ездового животного. Однако такая тренировка опасна и занимает много времени и затрат (в основном на необходимую пищу). Опытные тренеры хорошо знакомы с легендарной свирепостью грифонов и, как правило, только они в состоянии безопасно растить этих существ.

После обучения грифон становится яростным и верным ездовым животным. Он связывает себя с одним хозяином на всю жизнь, сражаясь за него до самой смерти. Грифон сохраняет свой ненасытный аппетит к конине, и мудрый хозяин обеспечит ему другую добычу при прохождении через цивилизованные страны.

Грифон

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 30 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Острое зрение. Грифон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Грифон совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

«Я, Ацерерак Вечный, ваша погибель. Придите, глупцы, возьмите мои сокровища, если смеете! Другие пытались, но никому не удалось! Из вашей кожи будут сотканы мои гобелены, ваши кости будут ковром моей могилы. Только я нахожусь между жизнью и смертью, только я знаю секрет истинного бессмертия!»

— Эпитафия демилича

Демилич

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 80 (20к4)
Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Спасброски Тел +6, Инт +11, Мдр +9, Хар +11
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от магического оружия
Иммунитет к урону некротическая энергия, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 18 (20000 опыта)

Избегание. Если демилич подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспеет, и получает лишь половину урона при провале.

Легендарное сопротивление (3/день). Если демилич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Иммунитет к изгнанию. Демилич обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Вой (перезарядка 5–6). Демилич испускает душераздирающий вопль. Все существа в пределах 30 футов от демилича, слышащие вой, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе их хиты опускаются до 0. При успешном спасброске существо становится испуганным до конца своего следующего хода.

Вытягивание жизни. Демилич выбирает до трёх существ, которых видит в пределах 10 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 19, иначе получит урон некротической энергией 21 (6к6), а демилич восстановит количество хитов, равное сумме урона, причинённого всем целям.

Легендарные действия

Демилич может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Демилич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Полёт. Демилич пролетает расстояние, не превышающее половину скорости полёта.
Облако пыли. Демилич магическим образом превращается в облако праха. Все существа в пределах 10 футов от демилича, включая тех, что стоят за углом, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода демилича. Преуспевшее в спасброске существо получает иммунитет к этому эффекту до конца следующего хода демилича.
Вытягивание энергии (стоит 2 действия). Все существа в пределах 30 футов от демилича должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале максимум хитов существа магическим образом уменьшается на 10 (3к6). Если максимум хитов из-за этого уменьшился до 0, существо умирает. Максимум хитов восстанавливается заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* и подобной магией.
Подлое проклятье (стоит 3 действия). Демилич нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе она станет магическим образом проклятой. Пока проклятье действует, цель совершает с помехой броски атаки и спасброски. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая проклятье при успехе.

Демилич

Бессмертие лича длится, пока он скармливает своему филактерию души смертных. Если этого не происходит, его кости рассыпаются пылью, оставляя только череп. В таком «демиличе» осталась только часть злой жизненной силы лича, но и этого достаточно, чтобы при угрозе останки поднялись в воздух, окутанные призрачной формой. Череп испускает страшный рёв, убивающий слабых сердцем, а остальных заставляющий трястись от ужаса. Оставшись один, он падает и вновь погружается в пустоту своего существования.

Немногие личи стремятся стать демиличами, ведь для них это конец существования, которое они старались продлить, став нежитью. Тем не менее, время может разрушить стремления и память лича, заставляя его забиться в гробницу и забыть о питании душами. Заклинания выветриваются из его разума, и больше он не может использовать тайную магию. Тем не менее, даже череп остаётся смертельно опасным и очень неприятным противником.

Нерушимое существование. Даже после превращения в демилича, филактерий сохраняется. Пока филактерий цел, демилич не может быть окончательно убит. Череп восстанавливается через 1к10 дней, возвращая его к жалкому существованию. Если у него ещё остался разум, он может вернуть былую силу, скормив всего одну душу филактерию. После этого демилич вернётся к облику лича, восстановив своё немёртвое тело.

Натура нежити. Демиличу не нужен воздух, еда, питьё и сон. Желание выжить у демилича столь сильно, что у него всегда максимальное количество хитов на Костях Хитов вместо средних.

Логово демилича

Демилич хранит свои бренные останки и сокровища в подобной лабиринту гробнице, заполненной чудовищами и ловушками. В сердце лабиринта — череп демилича и прах его костей. В склепе демилич может использовать действия логова и получает дополнительные использования легендарных действий. Само логово тоже обладает уникальными свойствами. Демилич в своём логове имеет показатель опасности 20 (24500 опыта).

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) демилич совершает бросок к20. При результате «11» или более, он совершает действие в логове, создавая один из описанных ниже эффектов. Демилич не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- На мгновение, гробница сотрясается. Все существа, стоящие на полу, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе будут сбиты с ног.
- Демилич нацеливается на одно существо, видимое им в пределах 60 футов. *Преграда магии [antimagic field]* заполняет пространство цели, двигаясь вместе с ней, до значения инициативы «20» в следующем раунде.
- Демилич нацеливается на любое количество существ, видимых им в пределах 30 футов. Цели не могут восстанавливать хиты до значения инициативы «20» в следующем раунде.

Свойства логова

Гробница демилича может обладать любыми или всеми следующими эффектами:

- В первый раз, когда не злое существо входит в гробницу, это существо получает урон некротической энергией 16 (3к10).
- Чудовища гробницы совершают с преимуществом спасброски против очарования и испуга, а также от умений, изгоняющих нежить.
- Гробница защищена от магических путешествий существ, которым демилич не разрешил это предварительно. Такие существа не могут телепортироваться в гробницу и из неё, и не могут использовать планарное перемещение, чтобы войти или выйти. Телепортация и планарные путешествия работают, пока их не используют для того, чтобы покинуть гробницу или войти в неё.

Если демилич будет уничтожен, эти эффекты исчезают через 10 дней.

Ацерерак и его последователи

Превращение в демилича, не для всех становится проклятием. Как сознательный шаг, трансформация в демилича становится следующей ступенью в тёмном развитии. Лич Ацерерак — могущественный волшебник, демонолог, а также печально известный владыка Гробницы Ужасов, — предчувствуя своё превращение, подготовился к нему, вставив зачарованные камни в глазницы и вместо зубов черепа. Каждый из этих камней мог ловить души, чтобы потом скармливать их филактерию.

Ацерерак оставил своё физическое тело, приняв то, что он разрушится в пыль, пока его бестелесное сознание странствовало по планам. Если череп, его последнее физическое пристанище, будет потревожен, внедрённые в него камни вырвут души нарушителей границ гробницы и магически передадут их филактерию.

Личи, последовавшие за Ацерераком, считают, что освободившись от тел, они смогут продолжать поиски власти над миром смертных. Как и их покровитель, они хоронят останки в прекрасно охраняемых местах, используют камни душ для сохранения филактерия и уничтожают искателей приключений, потревоживших их.

Ацерерак или другой демилич, подобный ему, имеет показатель опасности 21 (33000 опыта) или 23 (50000 опыта) в логове, и получает следующее дополнительное действие:

Ловля душ. Демилич нацеливается на одно существо, видимое в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Харизмы со Сл 19. При провале душа цели магическим образом заключается внутри одного из камней демилича. Пока душа похищена, тело и несомое снаряжение цели не существует. При успехе цель получает урон некротической энергией 24 (7к6), и если этот урон снижает хиты цели до 0, её душа похищается, как если бы она провалила спасбросок. Пойманная в камень душа пожирается через 24 часа, после чего прекращает существование.

Если хиты демилича падают до 0, он разрушается в прах, оставляя камни. Разрушение камня освобождает пойманную душу, после чего тело восстанавливается в свободном пространстве, ближайшем к камню, в том же состоянии, что и до пленения.

Демоны

Порождения Бесконечных Слоёв Бездны, демоны — воплощения хаоса и зла, машины разрушения, которых едва сдерживает их чудовищная физическая оболочка. Лишённые всякого сострадания, эмпатии и милосердия, они существуют только чтобы уничтожать.

Порождения хаоса. Бездна порождает демонов как продолжение самой себя, спонтанно формируя их из грязи и кровопролитий. Некоторые из них уникальны, а другие относятся к одному из видов, особи внутри которого между собой различаются очень слабо. Другие же демоны, такие как мэйны, создаются из душ смертных, отверженных или проклятых богами, или иным образом заточённых в Бездне.

Капризное величие. Демоны уважают силу и только силу. Сильнейший демон управляет визжащей толпой из младших демонов, поскольку он может уничтожить любого демона слабее, если тот осмелится противиться приказам. Статус демона растёт вместе с пролитой кровью; чем больше врагов падёт перед ним, тем мощнее он становится.

Демон может уродиться мэйном, затем стать дретчем, и в конечном итоге переродиться во врока после несчётного времени, проведённого в боях и выживании в Бездне. Такие перерождения встречаются редко, поскольку большинство демонов уничтожается до того, как наберёт значительную силу. Самые мощные представители выживших составляют ряды демонических повелителей, которые норовят разорвать Бездну своей бесконечной враждой друг с другом.

Затратив значительную магическую энергию, демонический повелитель может превратить меньших демонов в старшие формы, хотя такое повышение никогда не происходит в связи с заслугами или достижениями младшего демона. Скорее демонический повелитель превратит мэйна в квазита, если ему потребуется невидимый шпион, или перевоплотит армию дретчей в хезроу, если собирается пойти войной на конкурирующего повелителя. Демонические повелители редко повышают других демонов до высших рангов, боясь создать потенциального конкурента самим себе.

Вторжения из Бездны. Бродя по Бездне, демоны ищут порталы на другие планы. Они жаждут ускользнуть из родного плана и распространить своё тёмное влияние по мультивселенной, разрушая творения богов, уничтожая цивилизации, и неся в мир отчаяние и разрушения.

Некоторые из самых мрачных легенд среди смертных говорят как раз о разрушении, произошедшем, когда в мир пришли демоны. Поэтому даже государства, вовлечённые в самый непримиримый и кровопролитный конфликт, отставят свои разногласия, чтобы сообща сдержать нашествие демонов или запечатать врата в Бездну, пока эти исчадия не вырвались на свободу.

Проявления скверны. Демоны разносят скверну, и само их присутствие меняет мир к худшему. Растения вянут и умирают там, где есть глубинные демонические разломы. Животные избегают мест, где демон совершил убийство. Места демонического заражения источают смрад, который никогда не стихает, или могут быть территориями мерзлоты или палящего зноя, или же вечной тени.

Вечное зло. За пределами Бездны смерть является незначительным нюансом, и не страшит демонов. Обычное оружие не может остановить этих исчадий, и многие демоны устойчивы к энергии даже самых мощных заклинаний. Если удачливый герой сумеет победить демона в бою, тот растечётся отвратительной лужей ихора. Он мгновенно заново формируется в Бездне, а его разум и сущность уцелеют, как и его горящая ненависть. Единственный способ действительно уничтожить демона — найти его в Бездне и убить его там.

Защита сущности. Мощный демон может принять меры для защиты своей сущности, используя тайные знании и металлы Бездны для создания амулета, в который передаётся её часть. Если тело демона когда-либо уничтожат, амулет позволяет исчадию переродиться в выбранном месте и времени.

Получение демонического амулета — опасная инициатива, и ищущий рискует привлечь внимание демона, который создал амулет. Существо, обладающее демоническим амулетом, может требовать услуги от демона, чья сущность удерживается амулетом — или причинить сильную боль, если исчадие отказывается. Если амулет разрушается, демон, который создал его, остаётся запертым в Бездне на год и один день.

Демонические культы. Несмотря на тёмные последствия в сделках с исчадиями, мир смертных наполнен существами, которые жаждут демоническую силу. Демонические повелители манипулируют смертными путём развращения их, потешая свои амбиции в обмен на магию и другие дары. Демон сначала использует смертного как инструмент, а затем, угнетая волю, утаскивает их смертные души в Бездну.

Призыв демона. Существует мало действий столь же опасных, как призыв демона, и даже маги, которые свободно заключают сделки с дьяволами, боятся исчадий Бездны. Хоть демоны и жаждут сеять хаос на Материальном Плане, они не проявляют благодарности, когда их приводят туда, беснуясь в клетках и требуя освобождения.

Тот, кто рискнул призвать демона, может узнать нужную информацию, заставить служить или отправить демона на задание, которое может завершить только существо абсолютного зла. Подготовка является ключевым моментом, и опытные призыватели знают конкретные заклинания и магические предметы, которые могут заставить демона подчиниться чужой воле. Но если допустить хотя бы одну ошибку, демон не знает милосердия, и его призыватель становится первой жертвой.

Привязка демона. Книга Мерзкой Тьмы, Чёрные Свитки Ама и Демономикон Иггвильв являются основными источниками информации о демонах. Эти древние фолианты описывают способы поимки сущности демона на Материальном Плане, чтобы поместить её в оружие, идол или ювелирное изделие, и не дать исчадию вернуться в Бездну.

Предмет, с к которому привязывается демон, должен быть специально подготовлен с помощью крови невинных и тёмного ритуала. Он излучает ощутимое зло, охлаждая и отравляя воздух вокруг себя. Существо, обладающее таким предметом, подвержено тревожным снам и испытывает странные желания, но зато может контролировать демона, чья сущность заточена в предмете. Если предмет уничтожить, то вырвавшийся демон немедленно мстит пленившему его.

Одержимость. Вне зависимости от того, насколько крепки узы, мощный демон часто находит способ сбежать из предмета, который его удерживает. Когда демоническая сущность выходит из контейнера, она может завладеть смертным хозяином. Иногда исчадие ведёт себя скрытно, не раскрывая факт овладевания чужим телом. В других случаях он не прячется и вволю проявляет всю свою демоническую силу.

Пока тело хозяина одержимо демоном, душа его рискует быть утянутой в Бездну с демоном, когда того изгонят из плоти, или если тело умрёт. Если существо одержимо, а предмет, к которому привязан демон, уничтожается, одержимость длится до тех пор, пока мощная магия не изгонит демонический дух из тела хозяина.

Демонические повелители

Хаотическая сила Бездны вознаграждает демонов за выдающуюся безжалостность и изобретательность своим тёмным благословением, превращая их в уникальных исчадий, чья сила может посоперничать с силой богов. Эти демонические повелители правят с помощью хитрости и грубой силы, надеясь когда-нибудь заполучить абсолютный контроль над всей Бездной.

Поощрение пришельцев. Хотя большинство демонических повелителей происходит из обширных и бессчётных полчищ демонов, населяющих Бездну, этот план также вознаграждает пришельцев, которые завоевали один из её бесчисленных слоёв. Эльфийская богиня Лолс стала демоническим повелителем после того, как Кореллон Ларетиан изгнал её в Бездну за то, что она предала эльфов. Мудрецы говорят, что Тёмный Князь Граз'зт прибыл с какого-то другого плана, после чего похитил этот титул у другого давно забытого демонического повелителя.

Власть и контроль. Наиболее очевидное проявление власти демонического повелителя — это его способность изменять форму своих владений. Слой Бездны, находящийся под контролем конкретного демонического повелителя, становится извращённым отражением его злобной личности, и демонические повелители редко оставляют своё царство из страха, что другое существо захватит его и переменит форму под себя.

Как и другие демоны, демонические повелители, погибшие на другом плане, возвращаются в Бездну, где их сущность воплощается заново в телесную форму. И точно так же, демонический повелитель, умерший в Бездне, погибает навсегда. Большинство демонических повелителей хранит часть своей сущности в тайном месте, чтобы предотвратить такую судьбу.

Бафомет

Демонический повелитель Бафомет, известный как Рогатый Король и Князь Тварей — владыка минотавров и иных диких существ. Будь его воля, цивилизация бы исчезла, а все расы вернулись в животную дикость.

Князь Тварей выглядит как покрытый чёрной шерстью минотавр с железными рогами, красными глазами и испачканной кровью пастью. Его железная корона увенчана гниющими головами врагов, а тёмная броня щетинится шипами и выступами в виде черепов. Он носит огромную глефу Рассекатель Сердец, но зачастую врывается в бой, устрашая врага рогами и копытами.

Граз'зт

Демонический повелитель Граз'зт — привлекательный мужчина девяти футов высотой. Те, кто считают Тёмного Князя одним из самых человечных повелителей, сильно недооценивают стремление его коварного сердца к злу.

Граз'зт — потрясающе красивый мужчина, чью демоническую природу выдают эбеновая кожа, заострённые уши, жёлтые клыки, корона из рогов и шестипалые руки. Он любит роскошь и пышные зрелища, удовлетворяя свои падшие желания подобными предметами и спутниками, среди которых любимцами являются инкубы и суккубы.

Демогоргон

Демогоргон, Шипящий Зверь и самозваный Князь Демонов, желает ни много ни мало — сломать порядок мультивселенной. Из-за безумного внешнего вида и не менее безумных устремлений, внушает ужас даже другим демонам и демоническим повелителям.

Демогоргон в три раза выше человека, его тело по-змеиному гибкое, и сильное, как у крупного примата. Разделяющиеся щупальца заменяют ему руки. Нижняя часть ящерообразного тела заканчивается перепончатыми и когтистыми лапами, а плетевидные концы раздвоенного хвоста снабжены острыми лезвиями. У Князя Демонов две ужасных головы бабуина, и обе они безумны. Только распри между его двумя натурами держат амбиции этого демонического повелителя в узде.

Джуиблекс

Демонический повелитель Джуиблекс, покровитель слизей — смесь ядовитых жидкостей, скрывающаяся в глубинах Бездны. Гнусного Безликого Князя не заботят культисты и смертные слуги, его единственная цель — превратить всех в бесформенные ужасные копии самого себя.

Когда его не тревожат, Джуиблекс растекается вредоносной жижей, наполняя воздух нестерпимым зловонием. В те редкие моменты, когда ему бросают вызов, демонический повелитель поднимается дрожащим конусом слизи, пронизанным чёрными и зелёными венами. Полные злобы красные глаза перемещаются внутри аморфного тела, а подобные плетям ложноножки вырастают, чтобы с жадностью схватить того, кто подойдёт слишком близко.

Йеногу

Демонический повелитель Йеногу, известный как Лорд Гноллов и Зверь Резни, алчет побоищ и бессмысленного разрушения. Гноллов, своих смертных орудий, он во славу свою толкает на ещё большие зверства. Погруженный в печаль и безнадёжность, Лорд Гноллов желает превратить мир в пустошь, где последние из выживших гноллов рвут друг другу глотки за право пировать мёртвыми.

Йеногу — огромный, покрытый шрамами гнолл, с чёрными шипами на загривке и горящими изумрудным пламенем глазами. Доспех его состоит из щитов и нагрудников, снятых с поверженных врагов, и украшен содранной с противников кожей. Йеногу может призвать тройной цеп Мясник, который он может использовать сам, а может действовать самостоятельно, пока лорд рвёт врагов клыками и когтями.

Лолс

Демоническая Королева Пауков — злая госпожа дроу. Каждая её мысль сочится злобой, а глубина её порочности может удивить даже самых её верных жриц. Она направляет своих верующих, сквозь миры плетя интриги на Материальном Плане, ожидая, когда её верные дроу отдадут в её власть эти миры.

Когда она предстаёт перед последователями мира смертных, что она делает с завидной частотой, Лолс выглядит как гибкая, властная женщина дроу. В бою, или когда последователям нужно внушить страх, нижняя часть её тела становится паучьей, и усеянные шипами ноги и сильные мандибулы рвут врагов в клочья.

Оркус

Известный как Демонический Повелитель Нежити и Кровавый Лорд, Оркус почитается нежитью и теми, кто пользуется силой нежити. Оркус — задумчивый нигилист, который хотел бы превратить мультивселенную в царство смерти и тьмы, которая никогда не меняется, кроме как по его воле.

Демонический Повелитель Нежити — отвратительное тучное существо с торсом гуманоида, мощными козлиными ногами и разложившейся головой барана. Его покрытое язвами тело смердит от болезней, а гниющая голова и светящиеся красные глаза явно принадлежат уже мёртвому существу. Из спины растут огромные чёрные крылья летучей мыши, которые распространяют зловоние, когда он передвигается.

Оркус носит зловещий артефакт, известный как *Палочка Оркуса* — похожий на булаву обсидиановый жезл, увенчанный черепом гуманоида. Он окружает себя нежитью, а живых существ, не находящихся под его контролем, терпеть не может.

Прочие демонические повелители

Никто не знает точного числа демонических повелителей, беснующихся в Бездне. Учитывая бесконечные глубины этого плана, мощные демоны часто становятся повелителями, но и исчезают так же быстро. Среди тех, чья власть продержалась столь долго, что демонологи запомнили их имена, можно выделить Фраз-Урб'лу, Князя Обмана, Коштиктикая, Князя Гнева, Пазузу, Князя Нижних Воздушных Царств и Зугтмой, Леди Грибов.

Типы демонов

Демонологи распределили демонов в зависимости от их силы в широкие категории, известные как «типы». Большинство демонов умещается в шесть больших типов, от самых слабых в первом типе, до сильных в шестом типе. За пределами данных типов остались незначительные по своей силе демоны и демонические повелители.

Типы демонов

Тип	Пример
1	барлгура, врок, теневой демон
2	хезроу, чазм
3	глабрезу, йоклол
4	нальфешни
5	марилит
6	балор, гористро

Балор

Часть древнего и ужасного зла, балоры командуют демоническими армиями, стремятся получить власть и уничтожают любого, кто встанет у них на пути.

Орудуя пламенным кнутом и мечом, наполненным силой шторма, балоры питают свой боевой дух ненавистью и яростью. В предсмертной агонии поток демонической ярости низвергается огненным взрывом, который может уничтожить даже самых крепких врагов.

Барлгура

Барлгура представляет дикость и жестокость Бездны. Барлгуры сбиваются в стаи, чтобы одолеть противника, который сильнее их, захватить ужасные трофеи и развесить их на своей территории.

Барлгура выглядит как огромный орангутанг с ужасной, набрякшей мордой и клыками, торчащими из пасти. Ростом барлгура чуть менее 8 футов, у него широкие плечи и весит он 650 фунтов. Передвигается по земле как обезьяна, ловко и быстро лазает.

Врок

Вроки — тупые, капризные исчадия, живущие только ради боли и резни. Врок напоминает гигантскую помесь гуманоида и стервятника, он скрючен, его чудовищное тело и огромные крылья воняют падалью.

Вроки пожирают плоть гуманоидов каждый раз, как только представляется такая возможность, ошеломляя потенциальную добычу оглушительным визгом, а затем бросаются вниз, чтобы атаковать клювом и когтями. Вроки могут взмахивать крыльями, выпуская в воздух облака токсичных спор.

Красивые вещи заставляют вроков драться друг с другом за обладание дешёвыми украшениями и поделочными камнями. Однако, не смотря на любовь к сокровищам, вроков трудно подкупить. Они не видят смысла с кем-либо торговаться, если можно забрать то, что хочется, с трупа торгующегося.

Глабрезу

Глабрезу наслаждается, искушая смертных, и они одни из немногих демонов, готовы предложить свои услуги тому глупцу, что осмелился призвать их.

Глабрезу страшны в бою, но предпочитают уничтожать соблазном, используя как приманку власть и богатство. Заключая коварные, хитрые сделки, они копят богатства, которые, как и обещали, отдают недальновидным призывателям и глупым смертным. Если же жертва не поддалась соблазну и обману, они применят силу, чтобы одержать победу.

Гористро

Гористро выглядит как изуверский минотавр двадцати футов ростом. Под началом демонических повелителей гористро становятся грозными осадными орудиями и ценными питомцами. Преследуя добычу, они сверхъестественным образом выбираются из лабиринтов и запутанных проходов.

Громадные гористро иногда носят на плечах паланкины для меньших размерами демонов, перевозя их, как слоны на своих спинах.

Дретч

Дретчи, одни из самых слабых демонов, — отталкивающие, поглощённые ненавистью к себе существа, обречённые на вечность разочарования. Низкий интеллект позволяет дретчам выполнять только самые простые задачи. Однако нехватку потенциала они компенсируют злобой. Дретчи сбиваются в толпу, выражая своё недовольство тревожным галдежом и ворчанием

Йоклол

Йоклол, Прислужницы Лолс, действующие по воле Королевы Пауков, это её шпионы, надсмотрщики и агенты зла. Они всегда подле неё в Ямах Демонической Паутины, но иногда Лолс отправляет их на Материальный План для защиты храмов и помощи особо привилегированным жрицам. Йоклол не рождаются вне царства Лолс, и не служат никаким демоническим повелителям кроме своей королевы.

Вне Бездны, чтобы скрыть демоническую натуру, йоклол может принять вид женщины дроу или чудовищного паука. Истинный её облик — столб жёлтой слизи с единственным злобным глазом. В истинном облике и в облике дроу касание йоклол жалит ядом так же, как и укус её паучьего облика.

Квазит

Квазиты водятся на Нижних Планах. Физически слабые, они держатся в тени, чтобы плести интриги и ложь. Более мощные демоны используют квазитов для почтовых пересылок и шпионажа, когда не пожирают их и не растаскивают их друг от друга, чтобы скоротать время.

Квазит может предстать в животном облике, но в истинном виде он выглядит как 2-футовый зелёный гуманоид с колючим хвостом и рогами. Когти на руках и ногах квазита содержат раздражающий яд. Нападая, он предпочитает быть невидимым.

Марилит

Марилит выглядит пугающе — шестирукая женщина, нижняя часть тела которой заменена на хвост гигантской змеи.

Используя мечи в каждой из своих шести рук, марилит является опаснейшим врагом, с которым немногие могут сравниться. Эти демоны обладают острым умом и великолепным тактическим чутьём, и благодаря этому могут объединить других демонов. Марилит часто встречают в качестве офицеров во главе демонической орды, где они используют любую возможность ринуться в бой.

Мэйн

Души злых существ, попадающих на Нижние Планы, превращаются в мэйнов — низшую форму демонов. Эти жалкие исчадия нападают на всех кроме демонов, а на Материальный План их призывают те, кто хотят сеять смерть и хаос.

Оркус, Повелитель Нежити, может преобразовывать мэйнов в нежить, чаще всего в упырей и тени. Другие демонические повелители просто поедают мэйнов, полностью их уничтожая. В иных случаях умирающий мэйн превращается в зловонное облако, которое через сутки трансформируется в другого мэйна.

Нальфешни

Нальфешни является одним из самых гротескных демонов — это тучная пародия на обезьяну и кабана, в два раза выше человеческого роста, с перистыми крыльями, которые кажутся слишком маленькими для его раздутого тела. Эти звериные черты скрывают выдающийся интеллект и хитрость.

Истинные имена демонов

У каждого демона есть общее имя, но у демонических повелителей и всех демонов от 1 до 6 типа есть истинные имена, которые они держат в секрете. Очарованный демон может раскрыть своё истинное имя, а ещё истинные имена самых могущественных демонов можно найти в древних свитках и фолиантах.

Смертный, узнав истинное имя демона, может использовать мощную магию призыва, чтобы призвать его из Бездны и получить некоторый контроль над ним. Тем не менее, большинство демонов, вызванные на Материальный План таким образом, сделают всё, что в их силах, чтобы посеять хаос, раздор и смятение.

Нальфешни разрушительны в бою, они с помощью крыльев летят над первыми рядами своего войска и ищут уязвимых противников, которые могут быть уничтожены с небольшим усилием. Из гущи боя, они телепатическим рёвом командуют меньшими демонами, вместе с тем заставляя врагов бежать и рассеиваться.

Нальфешни могут питаться ненавистью и отчаянием, но они предпочитают плоть гуманоидов. Они держат свои кладовые заполненными гуманоидами, похищенными из Материального Плана, чтобы пировать ещё живыми существами. Думая о себе как о развитых и культурных, нальфешни используют запятнанные ржавчиной столовые приборы во время своих трапез.

Теневой демон

Если тело демона уничтожено, но исчадие не смогло заново воплотиться в Бездне, его сущность может принять частично бесплотную форму. Теневые демоны существуют вне привычной демонической иерархии, так как их появление зачастую идёт от магии смертных, а не посредством превращения или роста.

Теневые демоны исчезают во тьме и двигаются, не издавая ни звука. Бесплотными когтями они вырывают и пожирают страхи жертв, пробуют на вкус воспоминания и упиваются сомненьями. Яркий свет — их враг, он являет их настоящую форму, рассеивая размытую тьму и освещая крылатого гуманоида, нижняя часть которого рассеивается дымом, и чьи страшные когти рвут разум жертвы.

Теневая натура. Теневому демону не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Хезроу

Хезроу — пехота демонических орд Бездны. Они сильные, но глупые, их часто заставляют жертвовать собой более мощные демоны. Они нападают в скопление вражеских сил, и от их зловония тошнит даже самых стойких противников.

Чазм

Этот отвратительный демон выглядит как ужасающая помесь человека и мухи. Он перемешается на четырёх ногах, способных цепляться за стены и потолок. Прилёт чазма предвещает жужжание, вгоняющее жертву в ступор, не позволяющий защититься.

Слабые чазмы служат более могущественным хозяевам информаторами или надсмотрщиками. Они предпочитают в качестве наказаний пытки, и прекрасно выслеживают демонов-дезертиров, бежавших от своих владык. Ловля предателей даёт чазмам возможность пытать жертву, не опасаясь наказания.

Вариант: Призыв демона

У некоторых демонов может быть действие, позволяющее им призывать других демонов.

Призыв демона (1/день). Демон выбирает, кого призвать, и пытается это сделать.

- **Балор** получает 50% шанс призыва 1к8 вроков, 1к6 хезроу, 1к4 глабрезу, 1к3 нальфешни, 1к2 марилит или одного гористро.
- **Барлгура** получает 30% шанс призыва одного барлгуры.
- **Врок** получает 30% шанс призыва 2к4 дретчей или одного врока.
- **Глабрезу** получает 30% шанс призыва 1к3 вроков, 1к2 хезроу или одного глабрезу.
- **Йоклол** получает 50% шанс призыва одной йоклол.
- **Марилит** получает 50% шанс призыва 1к6 вроков, 1к4 хезроу, 1к3 глабрезу, 1к2 нальфешни или одной марилит.
- **Нальфешни** получает 50% шанс призыва 1к4 вроков, 1к3 хезроу, 1к2 глабрезу или одного нальфешни.
- **Хезроу** получает 30% шанс призыва 2к6 дретчей или одного хезроу.
- **Чазм** получает 30% шанс призыва одного чазма.

Призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, и действует как его союзник, не имеющий способности призывать демонов. Он помогает в течение 1 минуты или пока призыватель не умрёт или действием его не отпустит.

Призывать и контролировать демонов мучительно сложно. Это занятие не для слабых сердцем и духом.
— из Демономикона Иггвильв

Балор

Огромное исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 262 (21к12 + 126)
Скорость 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Спасброски Сил +14, Тел +12, Мдр +9, Хар +12
Сопротивление к урону холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 19 (22000 опыта)

Предсмертная агония. Когда балор умирает, он взрывается, и все существа в пределах 30 футов от него должны совершить спасброски Ловкости со Сл 20, получая урон огнём 70 (20к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Взрыв воспламеняет горючие предметы в этой области, которые никто не несёт и не носит, и уничтожает оружие балора.

Огненная аура. В начале каждого хода балора все существа в пределах 5 футов от него получают урон огнём 10 (3к6), а горючие предметы в ауре, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются. Существо, касающееся балора или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 10 (3к6).

Сопротивление магии. Балор совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием балора являются магическими.

Действия

Мультиатака. Балор совершает две атаки: одну длинным мечом, и одну кнутом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 21 (3к8+8) плюс урон электричеством 13 (3к8). Если балор совершает критическое попадание, он бросает кости урона три раза, а не два.

Кнут. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8) плюс урон огнём 10 (3к6), и цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 20, иначе её подтянет на 25 футов к балору.

Телепортация. Балор магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

Барлгура

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Спасброски Лов +5, Тел +6
Навыки Внимательность +5, Скрытность +5
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой барлгуры является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Барлгура может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: *воображаемая сила [phantasmal force], опутывание [entangle]*
2/день каждое: *маскировка [disguise self], невидимость [invisibility]* (только на себя)

Безрассудство. В начале своего хода барлгура может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Прыжок с разбега. Если барлгура совершает прыжок с разбега, он прыгает в длину на расстояние до 40 футов и в высоту на расстояние до 20 футов.

Действия

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (1к10+4).

Врок

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 104 (11к10 + 44)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (–1)	13 (+1)	8 (–1)

Спасброски Лов +5, Мдр +4, Хар +2
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 6 (2300 опыта)

Сопротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Врок совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к10+3).

Споры (перезарядка 6). Из врока исходит облако токсичных спор с радиусом 15 футов. Споры огибают углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут отравленными. Будучи отравленной таким образом, цель получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если на цель вылить флакон святой воды, эффект на ней тоже закончится.

Ошеломляющий вопль (1/день). Врок испускает жуткий вопль. Все существа в пределах 20 футов от него, слышащие его, и не являющиеся демонами, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут ошеломлёнными до конца следующего хода врока.

Дретч

Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 18 (4к6 + 4)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Бездны, телепатия 60 фт. (работает только с существами, понимающими язык Бездны)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Мультиатака. Дретч совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4).

Зловонное облако (1/день). От дретча исходит облако отвратительного зелёного газа с радиусом 10 футов. Этот газ огибает углы, и его пространство является слабо заслонённой местностью. Облако существует 1 минуту, или пока сильный ветер его не развеет. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое, и не может совершать реакции.

Глабрезу

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 157 (15к10 + 75)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Спасброски Сил +9, Тел +9, Мдр +7, Хар +7
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 9 (5000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой глабрезу является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16). Глабрезу может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], тьма [darkness]*
1/день каждое: *полёт [fly], Слово силы: оглушение [power word stun], смятение [confusion]*

Сопротивление магии. Глабрезу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Глабрезу совершает четыре атаки: две клешнями, и две кулаками. В качестве альтернативы, он совершает две атаки клешнями и накладывает одно заклинание.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10+5). Если цель — существо с размером не больше Среднего, оно становится схваченным (Сл высвобождения равна 15). У глабрезу есть две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (2к4+2).

Гористро

Огромное исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 310 (23к12 + 161)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (–2)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Сил +13, Лов +6, Тел +13, Мдр +7
Навыки Внимательность +7
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Бездны
Опасность 17 (18000 опыта)

Атака в броске. Если гористро переместится как минимум на 15 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает дополнительный колющий урон 38 (7к10). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 21, иначе её оттолкнёт на 20 футов и собьёт с ног.

Запоминание пути. Гористро может с лёгкостью вспомнить любой пройдённый путь.

Сопротивление магии. Гористро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Осадное чудовище. Гористро причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Гористро совершает три атаки: две кулаками и одну копытом.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (3к8+7).

Копыто. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 23 (3к10+7). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 21, иначе её собьёт с ног.

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 45 (7к10+7).

Йоклол

Среднее исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 136 (16к8 + 64)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Спасброски Лов +6, Инт +5, Мдр +6, Хар +6
Навыки Обман +10, Проницательность +6
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Бездны, Подземный, Эльфийский
Опасность 10 (5900 опыта)

Перевёртыш. Йоклол может действием принять облик, напоминающий женщину дроу или громадного паука, или принять свой истинный облик. Во всех обликах её статистика остаётся той же самой. Всё несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Сопротивление магии. Йоклол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье лазание. Йоклол может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой йоклол является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Йоклол может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение мыслей [detect thoughts], паутина [web]*
1/день: *подчинение личности [dominate person]*

Хождение по паутине. Йоклол игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Йоклол совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар (в облике паука Укус). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. (10 фт. в облике демона), одна цель. *Попадание:* Дробящий (колющий в облике паука) урон 5 (1к6+2) плюс урон ядом 21 (6к6).

Туманный облик. Йоклол становится токсичным туманом или возвращается в свой истинный облик. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, превращается вместе с ней. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Находясь в туманном облике, йоклол недееспособна, и не может говорить. Она обладает скоростью полёта 30 футов, может парить, и может проходить сквозь любое пространство, если оно не герметично. Она совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, и обладает иммунитетом к немагическому урону.

Находясь в туманном облике, йоклол может входить в пространство существ и останавливаться там. Каждый раз, когда существо начинает ход, разделяя с йоклол пространство, оно должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленным до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель является недееспособной.

Вариант: Фамильяр квазит

Смертные заклинатели, которые хотят фамильяра с другого плана, считают квазита лёгким для призыва и служения. Квазиты — раболепные слуги. Они великолепно служат своим хозяевам, подвигая смертных на всё большее зло и хаос. Такие квазиты обладают следующей особенностью:

Фамильяр. Квазит может служить другому существу фамильяром, создав телепатическую связь с желающим того хозяином. Пока они связаны, хозяин может ощущать то же, что и квазит, пока они находятся в пределах мили друг от друга. Пока квазит находится в пределах 10 футов от хозяина, на хозяина распространяется особенность квазита Сопротивление магии. В любое время и по любой причине квазит может прекратить службу, оборвав телепатическую связь.

Квазит

Крохотное исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 7 (3к4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +5
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Бездны, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Квазит может действием принять звериный облик, напоминающий летучую мышь (скорость 10 фт. летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лазая 40 фт.), или жабу (40 фт., плавая 40 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Сопротивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Когти (в зверином облике Укус). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Испуг (1/день). Одно существо на выбор квазита в пределах 20 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе.

Невидимость. Квазит магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не использует Испуг, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое квазит несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Марилит

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 189 (18к10 + 90)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Спасброски Сил +9, Тел +10, Мдр +8, Хар +10
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 16 (15000 опыта)

Сопротивление магии. Марилит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием марилит являются магическими.

Быстрая реакция. Марилит может совершать по одной реакции в каждом ходу сражения.

Действия

Мультиатака. Марилит совершает семь атак: шесть длинными мечами, и одну хвостом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к10+4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 19). Пока цель схвачена, она опутана, марилит может автоматически попадать по цели хвостом, и марилит не может совершать атаки хвостом по другим целям.

Телепортация. Марилит магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое она видит.

Реакции

Парирование. Марилит добавляет 5 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого марилит должна видеть атакующего, и должна использовать рукопашное оружие.

Нальфешни

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 184 (16к10 + 96)
Скорость 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +11, Инт +9, Мдр +6, Хар +7
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 13 (10000 опыта)

Сопротивление магии. Нальфешни совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Нальфешни использует Ореол ужаса, если может. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 32 (5к10+5).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (3к6+5).

Ореол ужаса (перезарядка 5–6). Нальфешни магическим образом излучает разноцветную ауру. Все существа в пределах 15 футов от нальфешни, видящие этот свет, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ореолу ужаса этого нальфешни на следующие 24 часа.

Телепортация. Нальфешни магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

«Не испытывайте жалости к проклятому поганцу. Эта дрянь может вырасти, и когда-нибудь стать демоническим повелителем»
— Эмирикол Хаотичный

Мэйн

Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 9
Хиты 9 (2к6 + 2)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	9 (–1)	13 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	4 (–3)

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает язык Бездны, но не говорит
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4).

Теневой демон

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +5, Хар +4
Навыки Скрытность +7
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление к урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону холод, электричество, яд
Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 4 (1100 опыта)

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свету, демон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может совершать действие Засада бонусным действием.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон психической энергией 10 (2к6+3) или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, урон психической энергией 17 (4к6+3).

Хезроу

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 136 (13к10 + 65)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Сил +7, Тел +8, Мдр +4
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 8 (3900 опыта)

Сопротивление магии. Хезроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 10 футов от хезроу, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе становятся отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони этого хезроу на 24 часа.

Действия

Мультиатака. Хезроу совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Чазм

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 84 (13к10 + 13)
Скорость 20 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Мдр +5
Навыки Внимательность +5
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Бездны, телепатия 120 фт.
Опасность 6 (2300 опыта)

Гул. Чазм издаёт ужасающий гудящий звук, к которому демоны обладают иммунитетом. Все остальные существа, начинающие ход в пределах 30 футов от чазма, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе они потеряют сознание на 10 минут. Существо, не слышащее гул, автоматически преуспевает в спасброске. Эффект на существе оканчивается, если оно получает урон или другое существо действием обольёт его святой водой. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к этому гулу на следующие 24 часа.

Сопротивление магии. Чазм совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье лазание. Чазм может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Хоботок. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 16 (4к6+2) плюс урон некротической энергией 24 (7к6), и максимум хитов цели уменьшается на количество полученного урона некротической энергией. Если этот эффект уменьшает максимум хитов существа до 0, это существо умирает. Максимум хитов снижен, пока существо не окончит продолжительный отдых, или пока существо не получит эффект заклинания, такого как *высшее восстановление [greater restoration]*.

Динозавры

Динозавры, или чудища, это старейшие рептилии в мире. Хищные динозавры — жестокие территориальные охотники. Травоядные рептилии менее агрессивны, но могут атаковать вас, защищая свой молодняк, или если напуганы притеснениями.

Динозавры бывают разных форм и размеров. Крупные разновидности зачастую имеют тусклую окраску, в то время как меньшие динозавры — яркие и красочные, как птицы. Динозавры обитают в отдалённых и изолированных районах, редко посещаемых людьми, включая удалённые горные долины, недоступные плато, тропические острова и глубокие топи.

Аллозавр

Аллозавр — хищник, обладающий громадным размером, силой и скоростью. Он может догнать и повалить почти любую добычу на открытой местности, вцепивших в жертву своими опасными когтями.

Анкилозавр

Толстые защитные пластины покрывают тело травоядного анкилозавра, способного самостоятельно защищаться от хищников с помощью увесистого навершия на хвосте, наносящего разрушительные удары. Некоторые разновидности анкилозавра встречаются с украшенным шипами хвостом, который причиняет колющий урон вместо дробящего.

Плезиозавр

Плезиозавр это водный динозавр с компактным телом и мощными плавниками. Хищный и агрессивный, он нападает на любое встреченное им существо. Его гибкая шея, составляющая треть от общей длины, извивается во все стороны и позволяет совершать мощные укусы.

Птеранодон

Эти крылатые рептилии с размахом крыльев 15–20 футов обычно ныряют в воду за мелкой добычей, но не гнушаются возможностью атаковать любое подходящее существо. У птеранодона нет зубов, однако есть острый клюв для той добычи, которую он не может проглотить за один раз.

Тираннозавр рекс

Этого огромного хищника боятся все остальные существа на его территории. Несмотря на его размер и вес, тираннозавр — отличный бегун. Он преследует всё, что может съесть. И есть не так много существ, которых он не пытался бы съесть. В поисках нормальной жертвы тираннозавр может перебиваться падалью, или любыми небольшими существами, пытающимися украсть его добычу.

Трицератопс

Один из самых агрессивных травоядных динозавров. Череп трицератопса имеет костяной воротник, служащий для защиты. С внушительными рогами и впечатляющей скоростью трицератопс может без проблем нанизать хищника на рога или растоптать.

Аллозавр

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +5
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Наскок. Если аллозавр переместится как минимум на 30 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, аллозавр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к8+4).

Анкилозавр

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 68 (8к12 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 18 (4к6+4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Плезиозавр

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Плезиозавр может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (3к6+4).

Тираннозавр рекс

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 136 (13к12 +52)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	9 (–1)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 8 (3900 опыта)

Действия

Мультиатака. Тираннозавр совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом. Он не может совершить обе атаки по одной и той же цели.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 33 (4к12+7). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и тираннозавр не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (3к8+7).

Птеранодон

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +1
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Облёт. Птеранодон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (2к4+1).

Трицератопс

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 95 (10к12 + 30)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Растаптывающий рывок. Если трицератопс переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, трицератопс может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 24 (4к8+6).

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* Дробящий урон 22 (3к10+6).

Доппельгангер

Доппельгангеры — хитрые перевёртыши, которые, принимая вид других гуманоидов, используют это для сбрасывания преследования и заманивая жертв в ловушки. Мало кто внушают страх, подозрения и использует ложь лучше, чем доппельгангеры. Распространившись по всем землям и цивилизациям, они могут принять вид любого существа любой расы.

Кража секретов. Возможность принимать любой облик позволяет доппельгангеру влиться почти в любое общество, но эта способность не включает в себя знание языков, не даёт манеры, память и характер. Доппельгангеры нередко преследуют или похищают существ, в которых намерены превратиться, изучая их, и выведывая их секреты. Доппельгангеры способны читать поверхностные мысли существ, что позволяет им узнавать имена, желания, страхи существ, и даже немногие разрозненные воспоминания. Доппельгангер, имитирующий конкретное существо в течение долгого периода, может держать оригинал живым под рукой неделями, ежедневно изучая разум жертвы, чтобы достоверно узнать, как та говорит и поступает.

Доппельгангер

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3
Иммунитет к состоянию очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Доппельгангер может действием превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого уже видел, или принять свой истинный облик. Вся его статистика, кроме размера, одинаковая во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения доппельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если доппельгангер застаёт врасплох существо, и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

Действия

Мультиатака. Доппельгангер совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к6+4).

Чтение мыслей. Доппельгангер магическим образом читает поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от себя. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, доппельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация доппельгангера не прерывается (как при концентрации на заклинании). Читая мысли цели, доппельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

Мошенники гедонисты. Доппельгангеры работают в одиночку или небольшими группами, в которых роли переходят от одного жулика к другому. Пока один доппельгангер занимает место убитого торговца или дворянина, остальные берут на себя роли личностей, в зависимости от обстоятельств, играя родственников или слуг, и так живут за счёт жертвы.

Подкидыши. Доппельгангеры слишком ленивы и корыстны, чтобы воспитывать своё потомство. Они принимают облик притягательных мужчин, чтобы соблазнить женщин, а затем бросить воспитывать их детей. Ребёнок доппельгангер выглядит как нормальный представитель вида матери, пока не достигнет подросткового возраста, во время которого обнаруживает свою истинную природу и отправляется в путь, чтобы отыскать своих родичей и присоединиться к ним.

Драколич

Даже таким долгожителям как драконы когда-то приходится умирать. Осознание этого многим драконам не даёт покоя, и некоторые из них позволяют с помощью некромантии и древних ритуалов превращать себя в могущественную нежить — драколичей. Только самые самовлюблённые драконы выбирают этот путь, зная, что в результате они оборвут все связи со своими сородичами и богами драконов.

По ту сторону смерти. При трансформации драколич сохраняет свою форму и размеры, его кожа и чешуя плотно прилегают к костям или же наоборот, сбрасываются, оставляя голый скелет. Его глаза выглядят как пылающие точки света, плавающие в тёмных впадинах, и намекающие на недоброжелательность неживого разума.

Многие драконы преследуют тщеславные цели уничтожения и доминирования, но драколичи сильнее самых злых драконов движимы жаждой власти над всеми. Драколичи являются дьявольски умными тиранами, плетущими паутину из бесчестных схем и планов, завлекая прислужников, движимых алчностью и жаждой власти. Действуя из тени и тщательно стараясь сохранить своё существование в секрете, драколич представляет собой хитрого и опасного противника.

Филактерий драколича. Создание драколича требует сотрудничества дракона и группы магов или культистов, способных провести надлежащий ритуал. Во время ритуала дракон поглощает токсичное варево, мгновенно его убивающее. Заклинатели при этом уже готовы опутать его дух, чтобы поместить его в специальный драгоценный камень, функционирующий как филактерий лича. Когда плоть дракона изгнивает, дух заключённый внутри камня, возвращается и оживляет драконьи кости.

Если физическое тело драколича когда-нибудь будет разрушено, его дух вернётся в драгоценный камень, если они находятся на одном плане. Если драгоценный камень прикоснётся к трупу другого дракона, дух драколича может овладеть этим телом, чтобы стать новым драколичем. Если духовный камень драколича будет находиться на другом плане, духу драколича будет некуда идти при разрушении его тела, и он просто уйдёт в посмертие.

Шаблон драколича

Только древний или взрослый истинный дракон может быть преобразован в драколича. Молодые драконы, которые пытаются пройти трансформацию, умирают, равно как и другие существа, не являющиеся истинными драконами, такие как псевдодраконы и виверны. Теневой дракон не может быть преобразован в драколича, поскольку он уже потерял слишком большую часть своего физического тела.

Когда дракон становится драколичем, он сохраняет свою статистику, за исключением пунктов, описанных ниже. Дракон теряет все особенности, такие как Амфибия, которые подразумевают живую физиологию. Драколич может сохранить или потерять некоторые или все свои действия логова, или унаследовать новые, в зависимости от решения Мастера.

Вид. Вид драколича меняется с «дракон» на «нежить», и ему больше не требуется воздух, еда, питьё и сон.

Сопротивление к урону. Драколич получает сопротивление к урону некротической энергией.

Иммунитет к урону. Драколич получает иммунитет к яду. Он также сохраняет все иммунитеты, которыми обладал до того, как стал нежитью.

Иммунитет к состоянию. Драколич не может быть очарован, испуган, парализован или отравлен. Он также не страдает от истощения.

Сопротивление магии. Драколич совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Взрослый синий драколич

Огромная нежить, законно-злая

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 225 (18к12 + 108)
Скорость 40 фт., копая 30 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +5, Тел +11, Мдр +7, Хар +9
Навыки Внимательность +12, Скрытность +5
Сопротивление к урону некротическая энергия
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Драконий, Общий
Опасность 17 (18000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если драколич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Драколич совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Драколич может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 18 (2к10+7) плюс урон электричеством 5 (1к10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к6+7).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к8+7).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор драколича, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 18, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого драколича на следующие 24 часа.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Драколич выдыхает молнию 90-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Драколич может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Драколич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Драколич совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Драколич совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Драколич бьёт своими рваными крыльями. Все существа в пределах 10 футов от драколича должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 21, иначе получат дробящий урон 14 (2к6 + 7) и будут сбиты с ног. После этого удара крыльями драколич может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Дракон, теневой

Теневые драконы это истинные драконы, которые либо родились в Царстве Теней, либо трансформировались за годы, проведённые в его мрачных пределах. Некоторые теневые драконы остаются в Царстве Теней, так как им нравятся его безрадостные пейзажи и запустение. Другие стремятся вернуться на Материальный План, желая распространить там тьму и зло Царства Теней.

Тёмные порталы. Порталы в Царство Теней появляются в покинутых местах и глубочайшем мраке подземных каверн. Драконы, устраивающие логова в подобных местах, часто находят такие порталы и переносятся на новый план. Древние драконы, которые спят в своих берлогах на протяжении месяцев и лет, могут проснуться и понять, что пока они видели сны, без их ведома сформировался перенёсший их портал.

Перерождение в тень. Превращение дракона из обычного в теневого происходит за нескольких лет, в течение которых чешуйки постепенно утрачивают свой блеск и выцветают до тёмных, угольных оттенков. Его кожистые крылья становятся полупрозрачными, его глаза превращаются в омуты, переливающиеся серым. Теневые драконы считают солнечный свет отвратительным; при ярком свете они слабее, чем во тьме, а в темноте они принимают облик, более похожий на их былую внешность.

Магическая природа драконов привлекательна для Царства Теней, которое, как кажется, каким-то образом жаждет мощь и величие этих гигантских рептилий. Царство Теней также оказывает угнетающее влияние на своих обитателей, так что чем дольше существо остаётся на этом плане, тем больше оно перенимает общую тоску. Месяцы и годы проходят для дракона в Царстве Теней, он осознаёт свою трансформацию, но всё же ничего не делает, чтобы предотвратить её.

Назад на Материальный План. Теневые драконы переполнены силой Царства Теней настолько, что даже возврат на Материальный План не может отменить их трансформацию. Некоторые теневые драконы пытаются заманить других существ из мира смертных обратно в Царство Теней, чтобы пообщаться с ними, по крайней мере, пока они не устанут от своих гостей и не съедят их. Другие рады оставить Царство Теней навсегда позади, понимая, что сокровища и власть легче найти на Материальном Плане.

Шаблон теневого дракона

Только истинный дракон может превратиться в теневого дракона, и только в том случае, если рождается в Царстве Теней или проживает там несколько лет. Драколич не может стать теневым драконом, так как он уже потерял свою драконью природу и стал нежитью.

Когда дракон становится теневым драконом, он сохраняет свою статистику, за исключением пунктов, описанных ниже. Теневой дракон может сохранить или потерять некоторые или все свои действия логова, или унаследовать новые, в зависимости от решения Мастера.

Сопротивление к урону. Теневой дракон получает сопротивление к урону некротической энергией.

Владение навыком: Скрытность. Бонус мастерства дракона удваивается для его проверок Ловкости (Скрытность).

Живая тень. Находясь в области тусклого свете или тьмы, дракон обладает сопротивлением ко всем видам урона кроме урона излучением, психической энергией и силовым полем.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, дракон может совершать действие Засада бонусным действием.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дракон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Новое действие: Укус. Если дракон причиняет укусом урон кислотой, огнём, холодом, электричеством или ядом, измените этот урон на урон некротической энергией.

Новое действие: Теневое дыхание. Любое причиняющее урон оружие дыхания, имеющееся у дракона, теперь причиняет урон некротической энергией, вместо первоначального вида урона. Гуманоид, хиты которого уменьшились до 0 от этого урона, умирает, и из его трупа выходит тень-нежить, действующая сразу после дракона по инициативе. Эта тень находится под контролем дракона.

Молодой красный теневой дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 178 (17к10 + 85)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Спасброски Лов +4, Тел +9, Мдр +4, Хар +8
Навыки Внимательность +8, Скрытность +8
Сопротивление к урону некротическая энергия
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Драконий, Общий
Опасность 13 (10000 опыта)

Живая тень. Находясь в области тусклого света или тьмы, дракон обладает сопротивлением ко всем видам урона кроме урона излучением, психической энергией и силовым полем.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, дракон может совершать действие Засада бонусным действием.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дракон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон некротической энергией 3 (1к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Теневое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает теневое пламя 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получая урон некротической энергией 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Гуманоид, хиты которого уменьшились до 0 от этого урона, умирает, и из его трупа выходит тень-нежить, действующая сразу после дракона по инициативе. Эта тень находится под контролем дракона.

Драконы

Крылатые рептилии древнего рода и ужасающей силы — вот кто такие истинные драконы. Они известны, и их боятся за хищную хитрость и жадность, а древнейшие из драконов считаются одними из наиболее могучих существ в мире. Драконы это ещё и магические существа, чьи врождённые способности питают их смертоносное дыхание и другие необычные возможности.

В жилах многих существ, включая виверн и дракочерепах, течёт драконья кровь. Истинные же драконы делятся на две крупных группы — цветных и металлических драконов. Белые, зелёные, красные, синие и чёрные драконы эгоистичны, злы, и их боятся. Бронзовые, золотые, латунные, медные и серебряные драконы благородны, добры, и их уважают за мудрость.

Цели и идеалы истинных драконов невероятно разнятся, но все они жаждут богатств, и накапливают клады монет, самоцветов, ювелирных изделий и магических предметов. Драконы, обладающие крупными кладами, не любят оставлять их надолго, и покидают их лишь для патрулирования местности и поиска пропитания.

Истинные драконы проходят через четыре отчётливых этапа жизни, от жалких вирмлингов до древних драконов, которые прожили тысячи лет. К этому возрасту их мощь может стать непревзойдённой, а их кладам не будет цены.

Категории драконьих возрастов

Категория	Размер	Возраст
Вирмлинг	Средний	5 лет и менее
Молодой	Большой	6–100 лет
Взрослый	Огромный	101–800 лет
Древний	Громадный	801 год и более

Вариант: Драконы и врождённое колдовство

Драконы обладают врождёнными способностями к колдовству, и могут с возрастом осваивать новые заклинания при использовании этого опционального правила.

Молодые и более старые драконы могут накладывать количество заклинаний, равное их модификатору Харизмы. Каждое заклинание может быть наложено лишь один раз за день, не требуя материальных компонентов, и уровень заклинания не может превышать трети показателя опасности дракона (округляя в меньшую сторону). Бонус к попаданию атак заклинаниями дракона равен его бонусу мастерства + его бонус Харизмы. Сл спасбросков от заклинаний дракона равна 8 + его бонус мастерства + его модификатор Харизмы.

Цветные драконы

Белые, зелёные, красные, синие и чёрные драконы представляют злую сторону драконьего рода. Агрессивные, ненасытные и тщеславные, цветные драконы являются тёмными гениями и могучими тиранами, которых боятся другие существа, да и друг друга они тоже боятся.

Ведомые жадностью. Цветные драконы алчут сокровищ, и эта жажда красной линией проходит через все их интриги и планы. Они верят, что богатства мира принадлежат им по праву, и цветные драконы присваивают эти сокровища, невзирая на гуманоидов и других существ, которые, по мнению драконов, «украли» их. Горы монет, сверкающих самоцветов и магических вещей — драконьи клады — вошли в легенды. Однако цветные драконы не интересуются коммерцией, и накапливают добро лишь затем, чтобы обладать им.

Эгоцентричные существа. Цветных драконов объединяет их чувство превосходства. Они полагают себя самыми могучими и достойными из всех смертных существ. Они общаются с другими существами лишь чтобы продвинуть свои собственные интересы. Краеугольным камнем мировоззрения и личности каждого цветного дракона является твёрдая убеждённость в своём врождённом праве управлять. И пытаться смирить дракона, всё равно, что уговаривать ветер не дуть. Для них даже гуманоиды — всего лишь животные, подходящие на роль дичи для охоты и тягловых животных, кои никак не достойны уважения.

Опасные логова. Драконье логово служит оплотом его власти и хранилищем его сокровищ. Обладающие природной стойкостью и устойчивостью к тяжёлым условиям среды обитания, драконы выбирают и обустраивают логова не для укрытия, но для защиты, предпочитая множество входов и выходов, обеспечивающих безопасность клада.

Большинство логовищ цветных драконов скрыто в опасных и отдалённых местах, чтобы не дать никому, кроме самых дерзких смертных какой-либо возможности добраться до них. Чёрный дракон может устроить логово в сердце бескрайних болот, тогда как красный дракон может занять жерло действующего вулкана. А вдобавок к природным условиям, защищающим логово, могучие цветные драконы также используют магических стражей, ловушки и подневольных существ, чтобы защищать их сокровища.

Королева Злых Драконов. Тиамат, Королева Драконов, главенствует среди божеств злых драконов. Она обитает на Авернусе, первом слое Девяти Преисподних. Являясь младшим божеством, Тиамат может даровать заклинания своим последователям, хотя и не любит делиться силами. Она олицетворяет тягу к злу всех драконов, полагая, что мультивселенная и все её сокровища будут однажды принадлежать её одной.

Тиамат представляет собой гигантскую драконицу, пять голов которой отражают виды драконов, поклоняющихся ей — белых, зелёных, синих, красных и чёрных. Она — ужас на поле боя, способная уничтожить целые армии дыханием своих пяти голов, мощью колдовства и своими страшными когтями.

Багамут, Платиновый Дракон, с которым Тиамат делит власть над верой всех драконов, является заклятым и самым ненавистным её врагом. Также она враждует с Асмодеем, который давным-давно отобрал у неё власть над Авернусом и продолжает сдерживать силы Королевы Драконов.

Древний белый дракон

Громадный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 333 (18к20 + 144)
Скорость 40 фт., копая 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +6, Тел +14, Мдр +7, Хар +8
Навыки Внимательность +13, Скрытность +6
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 23
Языки Драконий, Общий
Опасность 20 (25000 опыта)

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним, не совершая проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность, вызванная льдом или снегом, не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8) плюс урон холодом 9 (2к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 22, получая урон холодом 72 (16к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 22, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый белый дракон

Огромный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 200 (16к12 + 96)
Скорость 40 фт., копая 30 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +5, Тел +11, Мдр +6, Хар +6
Навыки Внимательность +11, Скрытность +5
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 21
Языки Драконий, Общий
Опасность 13 (10000 опыта)

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним, не совершая проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность, вызванная льдом или снегом, не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон холодом 4 (1к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, получая урон холодом 54 (12к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе получат дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой белый дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 133 (14к10 + 56)
Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +7, Мдр +3, Хар +4
Навыки Внимательность +6, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Драконий, Общий
Опасность 6 (2300 опыта)

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним, не совершая проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность, вызванная льдом или снегом, не стоит дополнительного перемещения.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4) плюс урон холодом 4 (1к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон холодом 45 (10к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Белый дракон

Меньшие, менее разумные и наиболее звероподобные из цветных драконов, белые драконы обитают в холодных условиях, предпочитая снежные области и ледяные горы. Эти драконы злобны, жестоки и ведомы голодом и жадностью.

Белые драконы отличаются диким взглядом, обтекаемой формой тела и острым хохолком. Чешуя вирмлингов белых драконов сверкает идеальной белизной. С возрастом их блеск исчезает, и некоторые из чешуек темнеют, к старости создавая бледно-голубые и светло-серые пятна. Такая расцветка помогает драконам во время охоты спрятаться среди льдов и камней или затеряться на фоне затянутого тучами неба.

Дикие и мстительные. Белым драконам не хватает хитрости и тактики, присущей другим драконам. Но их звериная природа делает их лучшими охотниками среди драконьего племени, полностью сосредоточенными на выживании и уничтожении врагов. Белые драконы питаются только замороженной пищей, поглощая существ, убитых их дыханием, пока те всё ещё твёрдые и замороженные. Не съеденных убитых они заключают в лёд или закапывают в снег у логова. Обнаружение такого «запаса» служит верным знаком того, что белый дракон обитает поблизости.

Белые драконы также держат тела своих величайших врагов в качестве трофеев, замораживая их трупы на видных местах, чтобы после, глядя на них, злорадствовать. Останки великанов, реморазов и других драконов часто располагаются на виду в логове белого дракона, как предупреждение нарушителям.

Белые драконы, хотя и не наделены выдающимся интеллектом, но обладают экстраординарной памятью. Они помнят каждую мельчайшую обиду и поражение, которое они познали, и вершат зловещие расправы ради мести своим противникам. Ими часто оказываются серебряные драконы, чьи логова располагаются на схожих территориях. Белые драконы, как и другие драконы, могут говорить, но делают это с неохотой и лишь когда это крайне необходимо.

Вирмлинг белого дракона

Средний дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт., копая 15 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	11 (+0)

Спасброски Лов +2, Тел +4, Мдр +2, Хар +2
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2) плюс урон холодом 2 (1к4).

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну града 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 12, получая урон холодом 22 (5к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Одиночки. Белые драконы избегают других драконов, кроме белых драконов противоположного пола. Но даже найдя себе пару, белые драконы держатся вместе лишь до тех пор, пока не зачнут потомков, и после опять отправляются в изоляцию.

Белые драконы не терпят соперников возле своего логова. Вследствие этого, белый дракон нападает на других существ без предупреждения, считая их либо слишком слабыми, либо слишком сильными, чтобы жить. Единственные существа, которые обычно служат белым драконам — это разумные гуманоиды, которые достаточно сильны, чтобы пережить гнев дракона, и смириться с регулярными потерями из-за его голода. Обычно это поклоняющиеся дракону кобольды, которые часто встречаются в драконьих логовах.

Могучие существа иногда подчиняют белых драконов с помощью физической или волшебной силы. Ледяные великаны выходят на бой с белыми драконами, чтобы доказать свою силу и упрочить своё положение в клане. Обломки их костей устилают логова многих белых драконов. Тем не менее, белый дракон, побеждённый ледяным великаном, часто становится его слугой, принимая более могучее существо своим хозяином в обмен на утверждение своего собственного господства над другими существами, которые служат великану или выступают против него.

Сокровища во льдах. Белые драконы любят холодный блеск льда и предпочитают сокровища, обладающие схожими свойствами, в частности — бриллианты. Однако в логовах, расположенных в ледяных удалённых местах, сокровища чаще состоят из бивней моржей и мамонтов, скульптур из китовых костей, носовых украшений кораблей, шкур и волшебных предметов, захваченных у излишне смелых искателей приключений.

Монеты и драгоценные камни лежат, разбросанными по всему логову белого дракона, сверкая, как звезды, когда свет падает на них. Большие сокровища и сундуки покрыты слоями инея от дыхания белого дракона или находятся в безопасности под толстым слоем прозрачного льда. Огромная сила дракона позволяет ему легко добраться до своего богатства, в то время как более слабые существа должны будут потратить многие часы, раскалывая или растапливая лёд, чтобы добраться до основных сокровищ дракона.

Безупречная память белого дракона даёт ему возможность вспомнить, как он получил каждую монету, самоцвет и каждый магический предмет в своей сокровищнице, что связывает каждый предмет с определённой победой. Белых драконов, как известно, очень сложно подкупить, поскольку любые такие предложения воспринимаются как сомнение в их способности просто убить предлагающего откуп и присвоить его сокровища.

Логово белого дракона

Логова белых драконов располагаются в ледяных пещерах и глубоких подземных палатах, укрытых от солнца. Они предпочитают высокогорные долины, приспособленные только для полёта, пещеры на отвесных утёсах и лабиринты ледяных пустот в ледниках. Белым драконам нравятся возвышенности в пещерах, подлетев к которым они могли бы, зацепившись, свеситься как летучие мыши или соскользнуть вниз по ледяным расщелинам.

Легендарная врождённая магия белых драконов усиливается холодом на территории вокруг их логова. Горные пещеры быстрее покрываются льдом в присутствии белых драконов. Белый дракон зачастую может обнаружить вторжение в его логово по изменившемуся там оттенку звука леденящего ветра.

Белый дракон лежит на ледяной возвышенности в своём логове, пол вокруг него — коварное месиво из битого льда и камня, скрытых ям и скользких склонов. Пока враги тратят силы на перемещение среди всего того, дракон парит над ними от навеса к навесу и уничтожает их своим замораживающим дыханием.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Ледяной туман заполняет сферу с радиусом 20 футов с центром на точке, видимой драконом в пределах 120 футов. Этот туман огибает углы и является сильно заслоняющей местностью. Все существа в области тумана, когда он появляется, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон холодом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Порыв ветра силой 20 миль в час рассеивает туман. В противном случае туман держится, пока дракон не воспользуется этим действием логова ещё раз или не погибнет.
- Зазубренные осколки льда падают с потолка, попадая не более чем по трём существам под потолком, которые дракон видит в пределах 120 футов. Дракон совершает по одной дальнобойной атаке по каждой цели (+7 к попаданию). При попадании цель получает колющий урон 10 (3к6).
- Дракон создаёт непрозрачную стену изо льда на твёрдой поверхности, которую видит в пределах 120 футов. Стена может достигать 30 футов в длину и в высоту, и до 1 фута толщиной. Когда стена появляется, все существа в области, занимаемой ею, выталкивается на 5 футов на одну из сторон стены по собственному выбору. У каждой 10-футовой секции КД 5, 30 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к урону кислотой, некротической энергией, психической энергией, холодом и ядом. Стена исчезает, когда дракон снова совершает это действие логова или когда он погибает.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного белого дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Лёгкий морозный туман покрывает землю в пределах 6 миль от логова дракона.
- Ледяные осадки выпадают в пределах 6 миль от логова дракона, иногда формируя метель, когда дракон отдыхает.
- Ледяные стены перекрывают области драконьего логова. Каждая стена 6 дюймов в толщину, а её 10-футовые секции имеют КД 5, 15 хитов, уязвимость к урону огнём, иммунитет к урону кислотой, некротической энергией, психической энергией, холодом и ядом. Дракон может проходить сквозь такие стены без замедления, но это приводит к тому, что стены в таких местах рушатся.

Если дракон умирает, туман и осадки исчезают в течение одного дня. Ледяные стены тают в течение 1к10 дней.

Древний зелёный дракон

Громадный дракон, законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)
Хиты 385 (22к20 + 154)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Спасброски Лов +8, Тел +14, Мдр +10, Хар +11
Навыки Внимательность +17, Обман +11, Проницательность +10, Скрытность +8, Убеждение +11
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 27
Языки Драконий, Общий
Опасность 22 (41000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8) плюс урон ядом 10 (3к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 22 (4к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 19, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 22, получая урон ядом 77 (22к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 23, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый зелёный дракон

Огромный дракон, законно-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 207 (18к12 + 90)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Лов +6, Тел +10, Мдр +7, Хар +8
Навыки Обман +8, Проницательность +7, Внимательность +12, Убеждение +8, Скрытность +6
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Драконий, Общий
Опасность 15 (13000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, получая урон ядом 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе получат дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой зелёный дракон

Большой дракон, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Внимательность +7, Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Драконий, Общий
Опасность 8 (3900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон ядом 42 (12к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Зелёный дракон

Наиболее изворотливые и коварные из истинных драконов, зелёные драконы используют хитрость и обман, чтобы получить преимущество над врагом. Вредные по натуре и злые до глубины души, они испытывают особое удовольствие, расстраивая планы и совращая добросердечных. В древних лесах, в которых они бродят, зелёные драконы демонстрируют агрессию скорее, чтобы заполучить больше власти и богатств с наименьшими усилиями, чем ради территории.

Зелёного дракона можно узнать по изогнутой линии челюсти и хохолку, начинающемуся у глаз и спускающемуся вдоль хребта и достигающего наибольшей высоты у основания черепа. У зелёного дракона нет внешних ушей, вместо которых у него располагаются кожистые пластины, спускающиеся по обеим сторонам к шее.

Тонкая чешуя вирмлингов зелёных драконов настолько тёмная, что кажется чёрной. С возрастом их чешуйки увеличиваются и светлеют, окрашиваясь в цвета леса, изумрудные и оливковые оттенки зелёного, что помогает им скрываться в окружающем лесу. Крылья их покрыты пятнистым узором, тёмным у передней кромки и более светлым у задней.

Лапы зелёных драконов длиннее, чем у других видов драконов, что позволяет им легко проходить над подлеском и тем, что лежит на земле. С помощью такой же длинной шеи более старые зелёные драконы могут смотреть над деревьями, не приподнимаясь на задних лапах.

Прихотливые охотники. Зелёные драконы охотятся, патрулируя территорию леса по воздуху и земле, пожирая всех увиденных существ. Они могут есть кустарники и маленькие деревца, если сильно проголодаются, но их излюбленная добыча — эльфы.

Вирмлинг зелёного дракона

Средний дракон, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 38 (7к8 + 7)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +3, Мдр +2, Хар +3
Навыки Внимательность +4, Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2) плюс урон ядом 3 (1к6).

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Зелёные драконы — законченные лжецы и мастера двусмысленных речей. Они предпочитают запугивать меньших существ, но действуют более тонко, общаясь с другими драконами. Зелёные драконы нападают на животных и чудовищ без повода, особенно когда речь идёт об угрозе его территории. Имея дело с разумными существами, зелёные драконы демонстрируют жажду власти, которая идёт вразрез с драконьей тягой к сокровищам, и всегда ищут существ, которые могут помочь им претворить их амбиции в жизнь.

Зелёный дракон преследует своих жертв, пока планирует своё нападение, иногда скрываясь по нескольку дней. Если цель достаточно слаба, дракон смакует ужас, который внушает его внешность, прежде чем наброситься. Он никогда не убивает всех своих жертв, предпочитая использовать запугивание, чтобы установить контроль над выжившими. Так он узнаёт всё, что может, о деятельности существ близ его территории, в особенности о сокровищах неподалёку. Зелёные драконы иногда отпускают своих пленников, если за них можно получить выкуп. В противном случае существо должно доказать свою повседневную ценность для дракона или стать его жертвой.

Великие комбинаторы. Коварные и подлые существа, зелёные драконы подчиняют других существ своей воле, узнавая их самые потаённые желания и позже пользуясь этим. Тот, кто достаточно глуп, чтобы взять зелёного дракона в подчинённые, рано или поздно узнает, что тот лишь притворялся слугой, чтобы узнать больше о своём «хозяине».

При манипулировании другими существами речи зелёных драконов сладки, гладки и изысканны. Среди своих собратьев же они горласты, грубы и нахальны, особенно когда общаются с драконами равного им возраста и статуса.

Конфликт и развращение. Зелёные драконы иногда конфликтуют с другими драконами за территорию там, где их леса заходят на другие местности. Тогда зелёный дракон обычно притворяется, что отступает, с тем лишь, чтобы понаблюдать и выждать — иногда несколько десятилетий — когда представится шанс убить другого дракона и завладеть его логовом и кладом.

Зелёные драконы приемлют услужение разумных существ, таких как гоблиноиды, эттеркапы, эттины, кобольды, орки и юань-ти. Они также получают особое удовольствие, развращая и подчиняя эльфов своей воле. Зелёные драконы иногда с помощью страха подтачивают разум своих подручных до почти безумного состояния, распространяя туман из их кошмаров по всему лесу.

Живые сокровища. Излюбленные сокровища зелёного дракона — это разумные существа, подчинённые его воле, такие как прославленные герои, известные мудрецы и популярные барды. Из материальных сокровищ зелёные драконы предпочитают изумруды, резьбу по дереву, музыкальные инструменты и скульптуры гуманоидов.

Логово зелёного дракона

Предпочитающие селиться в лесах, зелёные драконы иногда конфликтуют с чёрными драконами за заболоченные леса и с белыми драконами за ледяную тайгу. Лес, находящийся под контролем зелёного дракона, легко узнать. Постоянный туман укрывает лес легендарного зелёного дракона, донося едкий запах его ядовитого дыхания. Покрытые мхом деревья растут близко друг к другу везде, кроме извилистых троп, которые образуют лабиринт вокруг сердца леса. Свет, проникающий сквозь плотные кроны, окрашен изумрудно-зелёным цветом, а звуки кажутся приглушёнными.

В самом центре леса зелёный дракон выбирает пещеру в отвесной скале или на склоне, холма и располагает там своё скрытое от любопытных глаз логово. Некоторые из них прячут пещеры за водопадами или выбирают частично погружённые в воду, чтобы добраться внутрь можно было лишь вплавь. Другие скрывают вход в логово растительностью.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Цепкие корни и плети пробиваются из земли в 20-футовом радиусе от точки, которую дракон видит в пределах 120 футов. Эта область становится труднопроходимой и все находящиеся в ней существа должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе станут опутанными корнями и плетьми. Существо может освободиться, если оно или другое существо действием совершит проверку Силы со Сл 15 и преуспеет. Корни и лозы мгновенно увядают, когда дракон снова совершает это действие логова или когда погибает.
- Стена из колючего кустарника вырастает на твёрдой поверхности в пределах 120 футов от дракона. Стена может быть до 60 футов в длину, 10 футов в высоту, 5 футов в толщину и полностью блокирует обзор. Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. Провалившее спасбросок существо получает колющий урон 18 (4к8) и выталкивается из занимаемой стеною области на 5 футов по одну из сторон стены на свой выбор. Существо может проходить сквозь эту стену, но это болезненный и медленный процесс. За каждый 1 фут передвижения сквозь стену, оно должно затратить 4 фута передвижения. Кроме того, существо, находящееся в пространстве стены, должно совершать спасбросок Ловкости со Сл 15 каждый раунд, в котором оно взаимодействовало со стеной, получая колющий урон 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе. У каждой 10-футовой секции стены КД 5, 15 хитов, уязвимость к огню, сопротивление к дробящему и колющему урону, и иммунитет к урону психической энергией. Стена увядает, пропадая полностью, когда дракон снова совершает это действие логова или когда он погибает.
- Магический туман окутывает одно существо, которое дракон видит в пределах 120 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станет очарованным драконом до наступления значения инициативы «20» в следующем раунде.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного зелёного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Заросли образуют подобные лабиринту проходы в пределах 1 мили от драконьего логова. Считайте заросли блокирующими обзор стенами 10 футов в высоту и толщину. Существа могут проходить сквозь заросли, тратя по 4 фута передвижения за каждый 1 фут передвижения сквозь стену. Также существо, находящееся в зарослях, должно совершать спасбросок Ловкости со Сл 15 каждый раунд, в котором оно взаимодействовало с зарослями, при провале получая колющий урон 3 (1к6).
- Каждый 10-футовый куб зарослей имеет КД 5, 30 хитов, сопротивление к дробящему и колющему урону, уязвимость к огню, и иммунитет к урону звуком и психической энергией.
- В пределах 1 мили от логова дракон не оставляет никаких следов, если только сам того не пожелает. Выследить его там невозможно ничем кроме магии. Кроме того, он игнорирует любые осложнения передвижения и урон от растений в этой области, включая заросли описанные выше, кроме магических растений и растений-существ. Растения сами отступают с драконьего пути.
- Грызуны и птицы в пределах 1 мили от логова служат дракону глазами и ушами. Олени же и другая крупная дичь странным образом отсутствуют, намекая на присутствие необычайно голодного хищника.

Если дракон умирает, грызуны и птицы теряют свою сверхъестественную связь с ним. Заросли остаются на месте, но через 1к10 дней теряют свои шипы, становясь обычной, но всё ещё труднопроходимой местностью.

Древний красный дракон

Громадный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 546 (28к20 + 252)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	10 (+0)	23 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Спасброски Лов +7, Тел +16, Мдр +9, Хар +13
Навыки Внимательность +16, Скрытность +7
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 26
Языки Драконий, Общий
Опасность 24 (62000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (2к10+10) плюс урон огнём 14 (4к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к6+10).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (2к8+10).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает огонь 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 24, получая урон огнём 91 (26к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 25, иначе получат дробящий урон 17 (2к6 + 10) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый красный дракон

Огромный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 256 (19к12 + 133)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Спасброски Лов +6, Тел +13, Мдр +7, Хар +11
Навыки Внимательность +13, Скрытность +6
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 23
Языки Драконий, Общий
Опасность 17 (18000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8) плюс урон огнём 7 (2к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 19, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает огонь 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 21, получая урон огнём 63 (18к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 22, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой красный дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 178 (17к10 + 85)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Спасброски Лов +4, Тел +9, Мдр +4, Хар +8
Навыки Внимательность +8, Скрытность +4
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Драконий, Общий
Опасность 10 (5900 опыта)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон огнём 3 (1к6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает огонь 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон огнём 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Вирмлинг красного дракона

Средний дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +2, Тел +5, Мдр +2, Хар +4
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 4 (1100 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к10+4) плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон огнём 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Красный дракон

Наиболее алчные из истинных драконов, красные драконы безустанно ищут способ пополнить свои сокровищ. Они исключительно тщеславны, даже по драконьим меркам. Их самомнение отражается в надменном обращении и презрении к другим существам.

Запах серы и пемзы окутывает красного дракона, которого легко узнать по изогнутым назад рогам и перепончатому гребню вдоль хребта. Из его ноздрей на похожей на клюв морде постоянно исходит дым, а в глазах вспыхивают огоньки, когда он злится. Размах крыльев красных драконов больше, чем у любого другого вида цветных драконов, а цвет их переходит от красного к иссиня-чёрному цвету пережжённого металла у края крыльев.

Чешуя вирмлинга красного дракона блестящая и ярко-алая, но темнеет и тускнеет с возрастом, становясь всё толще и крепче. Также их зрачки с возрастом исчезают, и глаза старейших красных драконов становятся похожи на колодцы расплавленной лавы.

Хозяева гор. Красные драконы предпочитают селиться в гористой местности, каменистых пустошах и других местах, где они смогли бы забраться достаточно высоко, чтобы осматривать свои владения. Время от времени это приводит их к конфликту с обитающими на холмах медными драконами.

Высокомерные тираны. Красные драконы часто впадают в разрушительную ярость и действуют импульсивно, если их разозлить. Многие культуры считают их классическими представителями злых драконов.

Ни один другой драконий вид даже отдалённо не сравнится с красными драконами по высокомерию. Эти существа считают себя не менее, чем королями и императорами, а другие драконьи виды ставят себе в подчинение. Веря в то, что они помазаны Тиамат править от её имени, красные драконы считают всех существ в мире своими подчинёнными.

Рабы и статус. Красные драконы — изоляционисты, и яростно защищают свою территорию. Впрочем, они стремятся узнать о событиях в мире, используя низших существ в качестве информаторов, посыльных и шпионов. Они наиболее заинтересованы в новостях о других красных драконах, с которыми они постоянно соревнуются.

Когда им необходимы слуги, красные драконы требуют верности от хаотично-злых гуманоидов. Если те отказывают им в преданности, драконы убивают лидеров племени и заявляют свою власть над выжившими. Существа, служащие красным драконам, живут в постоянном страхе быть испепелёнными или сожранными за то, что не угодили дракону. Большую часть времени они проводят в попытках задобрить владыку, чтобы остаться в живых.

Одержимые коллекционеры. Красные драконы ценят богатство более всего, а их клады поистине легендарны. Они присваивают всё, что имеет какую-то ценность и часто могут на глаз определить ценность вещицы, ошибаясь лишь на пару медяков. Красные драконы особенно любят сокровища, отобранные у убитых ими могучих врагов, выставляя такие вещи напоказ, как доказательство своего превосходства.

Красный дракон отлично помнит ценность и происхождение каждого предмета в своей сокровищнице, также как и его точное место. Он может заметить пропажу одной монеты и впасть от этого в ярость, бросаясь в погоню за вором, чтобы безжалостно расправиться с ним. Не обнаружив вора, дракон будет бушевать, разрушая города и деревни в попытке утолить свой гнев.

Логово красного дракона

Красные драконы устраивают свои логова высоко в горах и холмах, обитая в пещерах под укрытыми снегом вершинами, в глубинах брошенных шахт и покинутых залах дварфских твердынь. Пещеры с вулканической и геотермической активностью выше прочих ценятся красными драконами, так как создают опасную среду, которая мешает нарушителям, и в то же время позволяет спать среди обжигающего жара и вулканических газов.

Хорошо спрятав свой клад, красные драконы проводят почти столько же времени вне логова, как и внутри. Для красного дракона высоты мира служат троном, с которого он может обозревать не только всё подконтрольное ему, но и новые горизонты для захвата.

Тем временем, по всему логову его слуги воздвигают монументы драконьей мощи, рассказывающие о пугающих историях его жизни, поверженных им врагах и народах, порабощённых им.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Магма вырывается из точки на полу, видимой драконом в пределах 120 футов, создавая гейзер 20 футов высотой и 5 футов радиусом. Все существа в области гейзера должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.
- Логово вздрагивает от подземного толчка в радиусе 60 футов от дракона. Все существа, кроме дракона, стоящие на полу в этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе будут сбиты с ног.
- Вулканические газы образовывают сферическое облако 20-футового радиуса с центром на точке, видимой драконом в пределах 120 футов. Сфера огибает углы и является слабо заслоняющей видимостью. Облако, держится пока не наступит очередь инициативы «20» следующего раунда. Все существа, начинающие ход в этом облаке, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станут отравленными до конца своего хода. Отравленные таким образом существа недееспособны.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного красного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- В пределах 6 миль от драконьего логова часто происходят небольшие землетрясения.
- Водные источники в пределах 1 мили от логова становятся неестественно тёплыми и пахнут серой.
- Каменистые разломы в пределах 1 мили от логова образуют порталы на План Стихийного Огня, позволяя существам оттуда проникать в мир и обитать неподалёку.

Если дракон умирает, эти эффекты угасают за 1к10 дней.

Древний синий дракон

Громадный дракон, законно-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 481 (26к20 + 208)
Скорость 40 фт., копая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Спасброски Лов +7, Тел +15, Мдр +10, Хар +12
Навыки Внимательность +17, Скрытность +7
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 27
Языки Драконий, Общий
Опасность 23 (50000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 20 (2к10+9) плюс урон электричеством 11 (2к10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 16 (2к6+9).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 18 (2к8+9).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 20, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает молнию 120-футовой линией шириной 10 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 23, получая урон электричеством 88 (16к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 24, иначе получат дробящий урон 16 (2к6 + 9) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый синий дракон

Огромный дракон, законно-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 225 (18к12 + 108)
Скорость 40 фт., копая 30 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +5, Тел +11, Мдр +7, Хар +9
Навыки Внимательность +12, Скрытность +5
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Драконий, Общий
Опасность 16 (15000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 18 (2к10+7) плюс урон электричеством 5 (1к10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к6+7).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к8+7).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает молнию 90-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 19, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе получат дробящий урон 14 (2к6 + 7) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой синий дракон

Большой дракон, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 152 (16к10 + 64)
Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +4, Тел +8, Мдр +5, Хар +7
Навыки Внимательность +9, Скрытность +4
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 19
Языки Драконий, Общий
Опасность 9 (5000 опыта)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 16 (2к10+5) плюс урон электричеством 5 (1к10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5).

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает молнию 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16, получая урон электричеством 55 (10к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Вирмлинг синего дракона

Средний дракон, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт., копая 15 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +2, Тел +4, Мдр +2, Хар +4
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10+3) плюс урон электричеством 3 (1к6).

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает молнию 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон электричеством 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Синий дракон

Тщеславные и территориальные, синие драконы парят в небесах над пустынями, охотясь на караваны, разоряя стада и поселения в плодородных землях за границами пустыни. Эти драконы также живут в сухих степях, раскалённых пустошах и на каменистых побережьях, и ревностно охраняют свои границы от возможных соперников, особенно от латунных драконов.

Синего дракона можно узнать по крупным перепончатым ушам и массивному рогу, возвышающемуся на его сплюснутой голове. Шипы рядами поднимаются от его ноздрей к бровям и густо растут на его выдающейся нижней челюсти.

Чешуя синих драконов варьируется от светло-голубого до тёмно-синего, и обычно отполирована до блеска песками пустынь. По мере старения дракона, его чешуя становится толще и крепче, и его шкура гудит и потрескивает от статического электричества. Эти эффекты усиливаются, когда дракон становится злее или вот-вот набросится, создавая запах озона в пыльном воздухе.

Тщеславные и смертоносные. Синий дракон не потерпит каких-либо замечаний или намёков на его слабость или унижающих его, получая огромное удовольствие от господства над низшими и человекоподобными созданиями.

Синий дракон — терпеливый и методичный боец. Сражаясь на своих условиях, он превращает бой в длительную дуэль, которая может затянуться на часы или даже дни, атакуя с расстояния залпами молний и улетая на значительное расстояние, лишь чтобы дождаться выгодного момента для новой атаки.

Пустынные хищники. Синие драконы плотоядны, и хотя они могут есть кактусы и другие пустынные растения, чтобы утолить свой голод, они предпочитают лакомиться стадными животными, поджаривая их с помощью своего молниевого дыхания, прежде чем проглотить их. Гастрономические предпочтения и привычки синих драконов угрожают пустынным караванам и кочевым племенам, которых драконы рассматривают как удобные наборы еды и сокровищ.

Охотясь, синие драконы закапываются в песок так, что на поверхности остаётся только рог на его голове, выглядящий торчащим из песка камнем. Когда добыча подходит достаточно близко, дракон вырывается из своего укрытия в туче песка, который лавиной разлетается от его крыльев.

Владыки и приспешники. Синие драконы стараются привлечь ценных и талантливых существ, чья служба укрепит их чувство превосходства. Барды, мудрецы, художники, волшебники и убийцы становятся ценными агентами синих драконов, которые щедро вознаграждают за верную службу.

Синий дракон держит местонахождение своего логова в тайне, и хорошо охраняет его. Даже самые верные его слуги редко допускаются туда. Он позволяет анхегам, гигантским скорпионам и другим пустынным существам обитать рядом со своим логовом для большей безопасности. Старшие синие драконы иногда привлекают к себе на службу воздушных элементалей и других существ.

Коллекционеры самоцветов. Синие драконы особенно ценят самоцветы, хотя и собирают всё, что кажется им ценным. Считая синий цвет наиболее благородным и прекрасным, они выше других камней ценят сапфиры и предпочитают ювелирные украшения и магические предметы, украшенные именно этими камнями.

Синие драконы закапывают наиболее ценные из своих сокровищ глубоко в песок, а менее ценные украшения разбрасывают на видных местах, которые на самом деле являются скрытыми ямами, чтобы покарать и уничтожить возможных воров.

Логово синего дракона

Синие драконы обустраивают свои логова в пустынных местах. С помощью молниевого дыхания и способности копать они роют кристаллические тоннели и пещеры под песками.

Грозы бушуют рядом с логовами легендарных синих драконов, тонкие трубки из песчаного стекла обеспечивают вентиляцию, а спрятанные смертоносные ямы служат первой линией драконьей обороны.

Синий дракон может обрушить стены пещер, которые служат ему логовом, если посчитает, что логово захвачено. После этого дракон выкопается, а захватчики останутся задыхаться под завалом. Вернувшись позже, он соберёт не только свои сокровища, но и добро мёртвых захватчиков.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Часть потолка обваливается на одно существо, видимое драконом в пределах 120 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получит дробящий урон 10 (3к6) и будет сбито с ног и завалено. Заваленная цель опутана, не может дышать и вставать. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, переставая быть заваленным при успехе.
- Туча песка поднимается, образуя сферу 20-футового радиуса с центром в точке, которую дракон видит в пределах 120 футов. Туча распространяется за углы. Все существа в туче должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
- Между двумя твёрдыми поверхностями логова, которые дракон может видеть, образуется электрическая дуга линией с шириной 5 футов. Обе поверхности должны быть в пределах 120 футов друг от друга и от дракона. Все существа в этой линии должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получат урон электричеством 10 (3к6).

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного синего дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- В пределах 6 миль от логова постоянно бушуют грозы.
- Пыльные дьяволы заселяют земли в пределах 6 миль от логова. Пыльные дьяволы используют статистику воздушного элементаля, но не могут летать, их скорость равна 50 футам, а Интеллект и Харизма равны 1 (−5).
- Спрятанные провалы образовываются внутри драконьего логова и вокруг него. Провал можно заметить заранее, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 20. В противном случае первое существо, ступившее на тонкую корочку, укрывающую провал, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе упадёт в яму глубиной 1к6 × 10 футов.

Если дракон умирает, пыльные дьяволы немедленно исчезают, а грозы утихают за 1к10 дней. Созданные провалы остаются на своих местах.

Древний чёрный дракон

Громадный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 367 (21к20 + 147)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +9, Тел +14, Мдр +9, Хар +11
Навыки Внимательность +16, Скрытность +9
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 26
Языки Драконий, Общий
Опасность 21 (33000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8) плюс урон кислотой 9 (2к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 19, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Кислотное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает кислоту 90-футовой линией шириной 10 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 22, получая урон кислотой 67 (15к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 23, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый чёрный дракон

Огромный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 195 (17к12 + 85)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +7, Тел +10, Мдр +6, Хар +8
Навыки Внимательность +11, Скрытность +7
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 21
Языки Драконий, Общий
Опасность 14 (11500 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Кислотное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает кислоту 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получая урон кислотой 54 (12к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе получат дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой чёрный дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 127 (15к10 + 45)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Мдр +3, Хар +5
Навыки Внимательность +6, Скрытность +5
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Драконий, Общий
Опасность 7 (2900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Кислотное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает кислоту 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 14, получая урон кислотой 49 (11к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Вирмлинг чёрного дракона

Средний дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски Лов +4, Тел +3, Мдр +2, Хар +3
Навыки Внимательность +4, Скрытность +4
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2) плюс урон кислотой 2 (1к4).

Кислотное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает кислоту 15-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон кислотой 22 (5к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Чёрный дракон

Наиболее злобные и подлые из цветных драконов, чёрные драконы собирают сокровища погибших народов. Этим драконам отвратительно видеть, как слабые процветают, и они упиваются моментами краха королевств гуманоидов. Они располагают свои логова в смрадных болотах и ветхих руинах, там, где когда-то были такие царства.

Морда чёрного дракона, с глубоко посаженными глазами и широкими ноздрями, очень напоминает череп. Его изогнутые, составные рога меняют свой цвет от костного у основания до мёртвенно-чёрного у кончиков. С возрастом плоть чёрного дракона у его рогов и на скулах портится, становясь будто бы проеденной кислотой, оставляя лишь тонкий слой шкуры, которая лишь подчёркивает его схожесть с черепом. Голова чёрного дракона покрыта шипами и рогами. Его язык плоский и раздвоенный, а изо рта течёт слюна, чей кислотный запах дополняет вонь гнилых растений и тухлой воды, исходящую от дракона.

Когда чёрный дракон вылупляется, его чешуя глянцево-чёрная, но со временем она тускнеет и толстеет, помогая сливаться с трясиной и руинами, служащими ему домом.

Грубые и жестокие. Все цветные драконы злы, но чёрные драконы особо выделяются садизмом. Они живут моментами, когда жертва умоляет о пощаде, и часто предлагает иллюзию спасения или побега, прежде чем покончить с врагом.

Чёрный дракон нападает в первую очередь на самых слабых, обеспечивая себе скорую и жестокую победу, которая подогревает его эго и ужасает остальных противников. На грани поражения чёрный дракон сделает что угодно, чтобы спастись самому, но предпочтёт смерть, не давая другому существу получить над собой власть.

Противники и слуги. Чёрные драконы ненавидят и боятся других драконов. Они шпионят за своими драконьими соперниками издали, выискивая возможность убить более слабых и избежать более сильных. Если более сильный дракон будет ему угрожать, чёрный дракон покинет своё логово и отправится на поиски новой территории.

Злые людоящеры почитают чёрных драконов и служат им, устраивая набеги на поселения гуманоидов ради сокровищ и еды, которые они преподносят драконам в качестве дани. Они также возводят грубые подобия дракона на границах владений своего драконьего хозяина.

Злобное влияние чёрного дракона может также привести к спонтанным появлениям ползающих насыпей, которые ищут и убивают добрых существ, приближающихся к логову чёрного дракона.

Кобольды населяют логова многих чёрных драконов, как паразиты. Они становятся жестокими, как их тёмные хозяева, и часто пытают и мучают пленных укусами многоножек и скорпионьими жалами, прежде чем подать несчастных в качестве блюда для драконьего пиршества.

Богатства древних. Чёрные драконы создают клады из сокровищ и магических предметов рухнувших империй и завоёванных королевств, чтобы напомнить себе о собственном величии. Чем больше прошлых цивилизаций дракон переживает, тем больше заявляет он прав на богатства нынешней.

Логово чёрного дракона

Чёрные драконы обитают в болотах на оборванных окраинах цивилизации. Логово чёрного дракона обычно располагается в мрачных пещерах, гротах или руинах, которые хотя бы частично затоплены, и в которых есть заводи, в которых дракон может отдыхать, переваривая своих жертв. Логово заполняют изъеденные кислотой кости предыдущих жертв и облепленные мухами останки свежих убитых. На всё это взирают обваливающиеся статуи. Многоножки, скорпионы и змеи населяют логово, наполненное вонью смерти и разложения.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Вода в заводях, которые дракон видит в пределах 120 футов, вздымаются в попытке захватить с собой стоящих рядом. Все существа, находящиеся на земле в пределах 20 футов от такой заводи, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе волна сбивает их с ног и утягивает на 20 футов в воду.
- Облако роящихся насекомых заполняет сферу 20-футового радиуса с центром в точке, которую выберет дракон в пределах 120 футов от себя. Это облако огибает углы и остаётся на месте, пока дракон не рассеет его действием, не воспользуется другим действием логова или не умрёт. Облако создаёт слабо заслонённую местность. Все существа в этом облаке, когда оно появляется, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая при провале колющий урон 10 (3к6), или половину этого урона при успехе. Существо, закончившее свой ход в облаке, получает колющий урон 10 (3к6).
- Магическая тьма распространяется от точки, которую выберет дракон в пределах 60 футов от себя, создавая сферу тьмы с радиусом 15 футов, пока дракон не рассеет её действием, не воспользуется другим действием логова или не умрёт. Тьма огибает углы. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может её осветить. Если область действия этого эффекта пересечётся с областью света, созданного заклинанием с уровнем не больше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного чёрного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Путешествия в пределах 6 миль вокруг логова занимают вдвое больше времени из-за того, что крепкие, густо сплетающиеся растения разрастаются ещё сильнее, а топи становятся менее проходимыми, заполняясь дурно пахнущей грязью.
- Водные источники в пределах 1 мили от логова сверхъестественным образом портятся. Врагов дракона, выпивших воду из них, стошнит через несколько минут.
- Туман, слабо заслоняющий местность, покрывает землю в пределах 6 миль от логова.

Если дракон умирает, растительность остаётся такой, какой она уже выросла, но прочие эффекты угасают за 1к10 дней.

Металлические драконы

Металлические драконы ставят своей целью сохранение и защиту, и считают себя одной из могучих рас среди множества прочих, у которых также есть своё место в мире.

Благородное любопытство. Металлические драконы жадны до сокровищ так же, как их цветные родственники, но ими движет не столько жадность в стремлении к богатству. Скорее металлическими драконами движет стремление к исследованию и собирательству, охоте за бесхозными реликтами и хранению их у себя в логове. Сокровища металлического дракона содержат вещи, отражающие их характер, повествующих их историю и напоминающих им о каких-то моментах. Металлические драконы также стремятся защитить других существ от опасной магии и, как следствие, в сокровищницах металлических драконов временами попадаются могущественные магические вещи, и даже злые артефакты.

Металлического дракона можно убедить расстаться с вещью из сокровищницы ради хорошего дела. Тем не менее, необходимость какого-то существа в вещи может быть совершенно неясна для дракона. Чтобы дракон расстаться с этой вещью, его нужно подкупить или убедить другим образом.

Перевёртыши-одиночки. В какой-то момент своей долгой жизни металлические драконы получают магическую способность принимать облик гуманоидов и зверей. Когда дракон узнаёт, как замаскировать себя, он может на время с головой окунуться в другие культуры. Некоторые драконы слишком застенчивы или параноидальны, чтобы отходить далеко от своего логова и сокровищ, но смелые драконы отправляются бродить по улицам городов в гуманоидных обликах, привлечённые местной культурой и кухней, развлекая себя изучением жизни и быта малых рас.

Некоторые металлические драконы предпочитают оставаться вдали от цивилизации, насколько это возможно, чтобы не привлечь врагов. Однако это также означает, что они не знакомы с текущими событиями.

Инерция памяти. Металлические драконы имеют долгую память, и они формируют мнение о гуманоидах на основе предыдущего контакта с их представителями. Добрые драконы могут распознать родословную гуманоида по запаху, обнюхивая каждого человека, которого встречают, и вспоминая всех его родственников, с которыми они вступали в контакт на протяжении долгих лет. Золотой дракон никогда не заподозрит в двуличии хитрого злодея, считая, что у него такие же ум и сердце, как у его доброй и благородной бабушки. С другой стороны, дракон может выказать возмущение благородному паладину, чей предок выкрал серебряную статую из сокровищницы дракона три столетия назад.

Король добрых драконов. Главным божеством металлических драконов является Багамут, Платиновый Дракон. Он обитает в Семи Небесах Горы Целестии, но часто блуждает по Материальному Плану в магическом образе почтенного человека мужского пола в крестьянских одеждах. В таком виде он обычно сопровождается семью золотыми канарейками — на самом деле семью древними золотыми драконами в превращённом облике.

Багамут редко вмешивается в дела смертных, хотя делает исключения для того, чтобы помешать махинациям Тиамат, Королевы Драконов и её злых потомков. Жрецы и паладины с добрым мировоззрением иногда поклоняются Багамуту за его приверженность справедливости и защите. Будучи малым божеством, он может предоставлять божественные заклинания.

Древний бронзовый дракон

Громадный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 444 (24к20 + 192)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Спасброски Лов +7, Тел +15, Мдр +10, Хар +12
Навыки Внимательность +17, Проницательность +10, Скрытность +7
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 27
Языки Драконий, Общий
Опасность 22 (41000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 20 (2к10+9).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 16 (2к6+9).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 18 (2к8+9)

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 20, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа..

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Электрическое дыхание. Дракон выдыхает молнию 120-футовой линией шириной 10 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 23, получая урон электричеством 88 (16к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Отталкивающее дыхание. Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 23. При провале существо толкается на 60 футов от дракона.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 24, иначе получат дробящий урон 16 (2к6 + 9) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый бронзовый дракон

Огромный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 212 (17к12 + 102)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +5, Тел +11, Мдр +7, Хар +9
Навыки Внимательность +12, Проницательность +7, Скрытность +5
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Драконий, Общий
Опасность 15 (13000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 18 (2к10+7).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к6+7).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к8+7).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Электрическое дыхание. Дракон выдыхает молнию 90-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 19, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.
Отталкивающее дыхание. Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 19. При провале существо толкается на 60 футов от дракона.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе получат дробящий урон 14 (2к6 + 7) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой бронзовый дракон

Большой дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 142 (15к10 + 60)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +3, Тел +7, Мдр +4, Хар +6
Навыки Внимательность +7, Проницательность +4, Скрытность +3
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Драконий, Общий
Опасность 8 (3900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 16 (2к10+5).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Электрическое дыхание. Дракон выдыхает молнию 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон электричеством 55 (10к10) при провале, или половину этого урона при успехе.
Отталкивающее дыхание. Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 15. При провале существо толкается на 40 футов от дракона.

Бронзовый дракон

Бронзовые драконы это обитатели побережий, в основном питающиеся водными растениями и рыбой. Они принимают облик дружелюбных животных и с интересом наблюдают за другими существами. Также они восхищаются военными действиями и с готовностью вступают в армию, борющуюся за правое дело.

Форма головы бронзового дракона определяется пластинами, покрытыми сетью рёбер и канавок. Изгибающиеся рога, отходящие от этих пластин, уравновешиваются шипами, расположенными на его нижней челюсти и подбородке. В плавании бронзовым драконам помогают перепончатые лапы и гладкая чешуя. Вирмлинги бронзовых драконов жёлтые, с зелёным отливом; однако, по мере взросления дракона, цвет его чешуи становится более глубокого, насыщенного бронзового оттенка. Зрачки в глазах бронзовых драконов исчезают с годами, пока глаза не становятся похожи на светящиеся зелёные шары.

Драконы побережья. Бронзовые драконы любят наблюдать за кораблями, путешествующими вдоль береговой линии мимо их логова, и иногда принимают облик дельфина или чайки, чтобы детально рассмотреть эти корабли и их команду. Отважные бронзовые драконы могут проскользнуть на борт корабля под видом птицы или крысы, осматривая трюм на предмет сокровищ. Если дракон найдёт достойное пополнение для своей коллекции, он будет торговаться с капитаном корабля за эту вещь.

Машины войны. Бронзовые драконы активно выступают против тирании, и многие бронзовые драконы стремятся испытать свой характер, используя свой размер и силу во благо.

Если конфликт разворачивается возле его логова, бронзовый дракон удостоверятся в понимании причины, а после предлагает свои услуги стороне, сражающейся за добро. После того как бронзовый дракон принимает одну из сторон, он остаётся верным союзником.

Хорошо организованное богатство. Бронзовые драконы собирают сокровища затонувших судов, а также красочные кораллы и жемчуг с рифов и морского дна, вблизи своего логова. Когда бронзовый дракон обещает помочь армии вести войну против тирании, он просит символической оплаты. Если даже такой запрос не по карману союзникам, он может согласиться на коллекцию старых книг по военной истории или безделушку в память о союзе. Бронзовый дракон может также претендовать на сокровище, принадлежавшее врагу, если чувствует, что сокровище будет в большей сохранности под его защитой.

Логово бронзового дракона

Бронзовый дракон располагает своё логово в прибрежных пещерах. В своём логове он может реконструировать обломки корабля, используя их как сокровищницу или гнездо для яиц.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Дракон создаёт туман, как если бы наложил заклинание *туманное облако [fog cloud]*. Туман длится до показателя инициативы «20» в следующем раунде.
- Раскат грома исходит из точки, которую дракон видит в пределах 120 футов. Все существа в пределах 20 футов от этой точки должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе получат урон звуком 5 (1d10) и станут глухими до конца своего следующего хода.

Вирмлинг бронзового дракона

Средний дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +2, Тел +4, Мдр +2, Хар +4
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону электричество
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10+3).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Электрическое дыхание. Дракон выдыхает молнию 40-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон электричеством 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Отталкивающее дыхание. Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12. При провале существо толкается на 30 футов от дракона.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного бронзового дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Один раз в день, дракон может изменить погоду в радиусе 6 миль с центром на своём логове. Дракон не обязан для этого находиться на открытом воздухе; во всём остальном эффект идентичен заклинанию *власть над погодой [control weather]*.
- Подводные растения в пределах 6 миль от драконьего логова ослепительно сияют яркими красками.
- В своём логове дракон может создавать разные иллюзорные звуки, такие как мягкая музыка или странные звуки эхо, которые могут быть слышны в разных частях логова.

Если дракон умирает, изменённая погода возвращается в норму, как описано в заклинании, а прочие эффекты угасают за 1к10 дней.

Древний золотой дракон

Громадный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 546 (28к20 + 252)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Спасброски Лов +9, Тел +16, Мдр +10, Хар +16
Навыки Внимательность +17, Проницательность +10, Скрытность +9, Убеждение +16
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 27
Языки Драконий, Общий
Опасность 24 (62000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (2к10+10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к6+10).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (2к8+10).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 24, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 24, получая урон огнём 71 (13к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ослабляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 24, иначе в течение 1 минуты будут совершать с помехой броски атаки, основанные на Силе, проверки Силы и спасброски Силы. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 25, иначе получат дробящий урон 17 (2к6 + 10) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Золотой дракон

Самые могущественные и величественные из металлических драконов, золотые драконы являются убеждёнными противниками зла.

На лице золотого дракона, окружённом гибкими шипами, напоминающими усы, всегда проницательное выражение. Его рога направлены назад, от его носа и лба, а за ними идёт двойной гребень, украшающий длинную драконью шею. Парусообразные крылья золотого дракона начинаются от плеч и идут вплоть до кончика хвоста, позволяя ему летать с характерным волнистым движением, как будто плавая по воздуху. Чешуя вирмлинга золотого дракона темно-жёлтая с металлическими пятнами. Эти пятна растут в размерах, пока дракон взрослеет. У взрослого золотого дракона зрачки исчезают и глаза становятся похожи на лужи расплавленного золота.

Поедание богатств. Золотые драконы могут питаться чем угодно, но предпочитают рацион, состоящий из жемчуга и драгоценных камней. К счастью, золотой дракон не обязан насыщать себя только таким богатством, чтобы почувствовать себя удовлетворённым. Сокровища в дар, которые могут быть съедены, хорошо воспринимаются золотым драконом, если он не воспринимает их как взятку.

Сдержанные перевёртыши. Золотые драконы уважают других металлических драконов за их мудрость и справедливость, но они являются самыми мрачными и отчуждёнными из добрых драконов. Они настолько ценят свою личную жизнь, что редко тесно общаются с другими драконами, исключая своих супругов и потомство.

Старые золотые драконы могут принимать обличья гуманоидов или животных. Редко происходит так, что золотой дракон в маскировке раскрывает свою истинную форму. Под видом разносчика он может регулярно посещать город, чтобы послушать местные слухи, поддержать честных предпринимателей и протянуть невидимую руку помощи. В облике животного дракон может подружиться с потерявшимся ребёнком, бродячим менестрелем или трактирщиком, выступая в качестве спутника несколько дней или недель подряд.

Мастер накопительства. Золотой дракон копит свои сокровища в хорошо защищённом хранилище глубоко в логове. Волшебная защита, размещающаяся в логове, сделают практически невозможной любую попытку взять что-либо из сокровищ без ведома дракона.

Взрослый золотой дракон

Огромный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 256 (19к12 + 133)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Спасброски Лов +8, Тел +13, Мдр +8, Хар +13
Навыки Внимательность +14, Проницательность +8, Скрытность +8, Убеждение +13
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 24
Языки Драконий, Общий
Опасность 17 (18000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 21, получая урон огнём 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ослабляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 21, иначе в течение 1 минуты будут совершать с помехой броски атаки, основанные на Силе, проверки Силы и спасброски Силы. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 22, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Логово золотого дракона

Золотые драконы располагают свои логова в захолустных местах, где они могут расположиться как им захочется, не вызывая подозрений или страха. Большинство обитает вблизи идиллических рек и озёр, на островах, окутанных туманом, в пещерных комплексах, скрытых за игристыми водопадами или в древних руинах.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; дракон не может воспользоваться одним и тем же эффектом два раунда подряд:

- Дракон заглядывает в будущее, поэтому совершает с преимуществом броски атаки, проверки характеристик и спасброски до показателя инициативы «20» в следующем раунде.
- Одно существо, которое дракон видит в пределах 120 футов, должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 15, иначе будет изгнано на план снов, иной план существования, который дракон вообразил в реальность. Для того чтобы сбежать, существо должно действием совершить состязание своей проверки Харизмы с проверкой дракона. Если существо победит, оно вырывается из плана снов. В противном случае эффект заканчивается при показателе инициативы «20» в следующем раунде. Когда эффект заканчивается, существо появляется в том месте, откуда пропало, либо в ближайшем свободном пространстве, если первоначальное место занято.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного золотого дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Каждый раз, когда существо, способное понимать какой-нибудь язык, засыпает или входит в состояние транса или забытья в пределах 6 миль от логова дракона, дракон может установить телепатический контакт с этим существом и говорить с ним в его снах. Существо помнит разговор с драконом после пробуждения.
- Скопления красивого, переливающегося тумана проявляются в пределах 6 миль от логова дракона. Туман ничего не скрывает. Он принимает жуткие формы, когда злые создания находятся рядом с драконом или другими незлыми существами в тумане, предупреждая таких существ об опасности.
- Драгоценные камни и жемчужины в пределах 1 мили от драконьего логова искрятся и блестят, испуская тусклый свет в радиусе 5 футов.

Если дракон умирает, эти эффекты немедленно завершаются.

Молодой золотой дракон

Большой дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 178 (17к10 + 85)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Спасброски Лов +6, Тел +9, Мдр +5, Хар +9
Навыки Внимательность +9, Проницательность +5, Скрытность +6, Убеждение +9
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 19
Языки Драконий, Общий
Опасность 10 (5900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон огнём 55 (10к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ослабляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе в течение 1 минуты будут совершать с помехой броски атаки, основанные на Силе, проверки Силы и спасброски Силы. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Вирмлинг золотого дракона

Средний дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Лов +4, Тел +5, Мдр +2, Хар +5
Навыки Внимательность +4, Скрытность +4
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к10+4).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон огнём 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ослабляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе в течение 1 минуты будут совершать с помехой броски атаки, основанные на Силе, проверки Силы и спасброски Силы. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Древний латунный дракон

Громадный дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 297 (17к20 + 119)
Скорость 40 фт., копая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +6, Тел +13, Мдр +8, Хар +10
Навыки Внимательность +14, История +9, Скрытность +6, Убеждение +10
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 24
Языки Драконий, Общий
Опасность 20 (25000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 18, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания:

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 90-футовой линией шириной 10 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 21, получая урон огнём 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание. Дракон выдыхает усыпляющий газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 21, иначе потеряют сознание на 10 минут. Этот эффект оканчивается для существа, если оно получает урон или кто-нибудь действием разбудит его.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принимает свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 22, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый латунный дракон

Огромный дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 172 (15к12 + 75)
Скорость 40 фт., копая 30 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Тел +10, Мдр +6, Хар +8
Навыки Внимательность +11, История +7, Скрытность +5, Убеждение +8
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 21
Языки Драконий, Общий
Опасность 13 (10000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получая урон огнём 45 (13к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание. Дракон выдыхает усыпляющий газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, иначе потеряют сознание на 10 минут. Этот эффект оканчивается для существа, если оно получает урон или кто-нибудь действием разбудит его.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе получат дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой латунный дракон

Большой дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 110 (13к10 + 39)
Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +3, Тел +6, Мдр +3, Хар +5
Навыки Внимательность +6, Скрытность +3, Убеждение +5
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Драконий, Общий
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 40-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 14, получая урон огнём 42 (12к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание. Дракон выдыхает усыпляющий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе потеряют сознание на 5 минут. Этот эффект оканчивается для существа, если оно получает урон или кто-нибудь действием разбудит его.

Латунный дракон

Самые общительные из истинных драконов, латунные драконы обожают разговоры, солнечный свет и горячий, сухой климат.

Голова латунного дракона окаймляется широкой защитной пластиной, отходящей от его лба и шипами, выступающими из его подбородка. Перепончатый гребень бежит вдоль всей его шеи, а его сужающиеся крылья простираются до самого кончика хвоста. Чешуя вирмлингов латунных драконов тускло-коричневая с пятнами. По мере роста дракона чешуйки приобретают тёплый оттенок и начинают блестеть, будто полированные. Его крылья и перепонки, покрытые зелёными точками на краях, темнеют с возрастом. Когда латунный дракон становится старше, его зрачки постепенно исчезают, пока глаза не становятся похожи на расплавленные металлические шары.

Отчаянный болтун. Латунный дракон общается с тысячами существ на протяжении своей долгой жизни, накапливая полезную информацию, которой он с удовольствием поделится в обмен на подарок в сокровищницу. Если разумное существо попытается сбежать от латунного дракона, не вступая в диалог, дракон последует за ним. Если существо пытается сбежать, используя магию или силу, дракон в порыве досады может использовать усыпляющий газ, чтобы обездвижить существо. Когда оно просыпается, существо осознает себя прижатым к земле гигантскими когтями или закопанным в песок по шею, в то время пока дракон удовлетворяет свою жажду небольшой беседы.

Латунный дракон доверяет существам, которые наслаждаются беседой так же, как и он, но он достаточно умён, чтобы заметить, когда им пытаются манипулировать. Когда это происходит, дракон, как правило, отвечает по-доброму, расценивая попытки обмануть друг друга как игру.

Вирмлинг латунного дракона

Средний дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт., копая 15 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски Лов +2, Тел +3, Мдр +2, Хар +3
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону огонь
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 20-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 14 (4к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание. Дракон выдыхает усыпляющий газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе потеряют сознание на 1 минуту. Этот эффект оканчивается для существа, если оно получает урон или кто-нибудь действием разбудит его.

Ценные сокровища. Латунные драконы любят магические предметы, которые позволяют им общаться с интересными личностями. Разумное телепатическое оружие или волшебная лампа с джинном, заточённым внутри, являются одними из самых величайших сокровищ, которыми может обладать латунный дракон.

Латунные драконы скрывают свои сокровища под насыпями песка или в тайных закромах вдали от своего основного логова. У них не возникает никаких проблем с запоминанием места, где спрятаны их сокровища, а потому нет никакой необходимости в картах. Искатели приключений и странники должны быть осторожны, если они находят скрытый сундук в оазисе или сокровища, спрятанные в наполовину поглощённых пустыней руинах, ибо это может быть частью клада латунного дракона.

Логово латунного дракона

Пустынное логово латунного дракона обычно представляет собой руины, каньон, или сеть пещер с потолочными отверстиями для пропускания солнечного света.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Сильные порывы ветра свирепствуют вокруг дракона. Все существа в пределах 60 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе они отталкивается на 15 футов от дракона и сбиваются с ног. Газы и испарения разносятся ветром, а незащищённое пламя гаснет. Защищённое пламя, такое как фонари, имеет 50% вероятность погаснуть
- Облако песка начинает вращаться в сфере радиусом в 20 футов, с центром на точке, которую дракон видит в пределах 120 футов. Облако может огибать углы. Все находящиеся в нём существа должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе становятся ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного латунного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- На песке в пределах 6 миль от логова дракона появляются следы. Они ведут к безопасным убежищам и скрытым источникам воды, а также подальше от зон, которые дракон хотел бы оставить нетронутыми.
- Образы Больших и меньших чудовищ появляются в пустынных песках в пределах 1 мили от драконьего логова. Эти иллюзии перемещаются, и выглядят настоящими, хотя они и не могут причинить никакого вреда. Существо, которое анализирует образ с расстояния, может сказать, что это иллюзия, если совершит успешную проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20. Любое физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что объекты проходят через него.
- Каждый раз, когда существо с Интеллектом 3 или выше проходит в пределах 30 футов от источника воды в пределах 1 мили от драконьего логова, дракону становится известно о присутствии существа и его местоположении.

Если дракон умирает, следы пропадают за 1к10 дней, а остальные эффекты рассеиваются немедленно.

Древний медный дракон

Громадный дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 21 (природный доспех)
Хиты 350 (20к20 + 140)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3, Скрытность +3
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. или 10 фт., когда глух (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 13
Языки Подземный
Опасность 1/4 (50 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 19, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Кислотное дыхание. Дракон выдыхает кислоту 90-футовой линией шириной 10 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 22, получая урон кислотой 63 (14к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Замедляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 22. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершать более одной атаки в ход. Кроме того, существо может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 23, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Взрослый медный дракон

Огромный дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 184 (16к12 + 80)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Лов +6, Тел +10, Мдр +7, Хар +8
Навыки Внимательность +12, Обман +8, Скрытность +6
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Драконий, Общий
Опасность 14 (11500 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к8+6).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Кислотное дыхание. Дракон выдыхает кислоту 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получая урон кислотой 54 (12к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Замедляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершать более одной атаки в ход. Кроме того, существо может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе получат дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Молодой медный дракон

Большой дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 119 (14к10 + 42)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Внимательность +7, Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Драконий, Общий
Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Кислотное дыхание. Дракон выдыхает кислоту 40-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 14, получая урон кислотой 40 (9к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Замедляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершать более одной атаки в ход. Кроме того, существо может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Медный дракон

Медные драконы, обожающие розыгрыши, шутки и загадки, живут среди холмов и на каменистых возвышенностях. Несмотря на общительную и уравновешенную натуру, они очень жадные, и могут стать опасными, если их сокровищам угрожает опасность.

У медных драконов есть сегментированные надбровные пластины, которые выступают над глазами и идут назад к длинным рогам. Изогнутые скулы и челюстные оборки придают им задумчивый вид. При рождении медный дракон покрыт ярко-коричневой с металлическим оттенком чешуёй. По мере взросления, чешуя принимает более медный цвет, а затем покрывается зеленоватым налётом. Зрачки у медных драконов исчезают с возрастом, и глаза старейших драконов выглядят как светящиеся бирюзовые сферы.

Гостеприимность. Медный дракон ценит умные, хорошие шутки, истории и загадки с чувством юмора. Его раздражают существа, которые не смеются над его шутками или не веселятся над его розыгрышами.

Медные драконы особенно любят бардов. Дракон может выделить часть своего логова в качестве временного места жительства для барда, желая вкусить его истории, загадки и музыку. Для медного дракона такое соседство — желанное сокровище.

Хитрый и осмотрительный. Для создания своего клада медный дракон предпочитает сокровища недр. Металлы и драгоценные камни приоритетны для этих существ.

Вирмлинг медного дракона

Средний дракон, хаотично-добрый

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	12(+1)	13(+1)	14(+2)	11(+0)	13(+1)

Спасброски Лов +3, Тел +3, Мдр +2, Хар +3
Навыки Внимательность +4, Скрытность +3
Иммунитет к урону кислота
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Кислотное дыхание. Дракон выдыхает кислоту 20-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон кислотой 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Замедляющее дыхание. Дракон выдыхает газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершать более одной атаки в ход. Кроме того, существо может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Медный дракон осторожен, когда дело доходит до хвастовства богатствами. Если он знает, что кто-либо ищет конкретно часть его сокровищ, он не станет раскрывать детали. Вместо этого он отправит искателей сокровищ на ложные поиски и будет, потешаясь, наблюдать за ними издалека.

Логово медного дракона

Медные драконы обитают на сухих возвышенностях и холмах, обустраивая свои логова в узких пещерах. Ложные стены скрывают от случайных прохожих тайники с драгоценностями, предметами искусства и прочими сокровищами, которые собрал медный дракон за свою жизнь. Разные безделушки он специально раскидывает в открытых пещерах, чтобы завладеть вниманием искателей сокровищ, но отвлечь от истинного клада.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Дракон выбирает точку, видимую в пределах 120 футов. Каменные шипы вырастают из пола в пределах 20 футов от этой точки. Во всём остальном эффект идентичен заклинанию *шипы [spike growth]* и действует, пока дракон не использует это действия логова ещё раз, или пока он не умрёт.
- Дракон выбирает квадратную зону с длиной стороны 10 футов, видимую в пределах 120 футов. Земля в этой области становится грязью глубиной 3 фута. Все существа в этой области, когда появляется грязь, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе завязнуть в грязи и будут опутаны. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 15, при успехе освобождая себя или другое существо в пределах досягаемости, оканчивая опутанность. Перемещение на 1 фут по грязи равняется 2 футам движения. На следующий раунд, при инициативе «20», грязь затвердевает, а Сл проверки Силы увеличивается до 20.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного медного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Волшебные барельефы улыбающегося драконьего лика можно найти вырезанными в каменистой местности или предметах в пределах 6 миль от драконьего логова.
- Крошечные животные, такие как грызуны и птицы, которые обычно не могут говорить, получают магическую способность говорить и понимать Драконий язык, пока находятся в пределах 1 мили от логова дракона. Эти существа хорошо отзываются о драконе, но не могут раскрыть его местонахождение.
- Разумные существа в пределах 1 мили от логова дракона склонны к хихиканью. Даже серьёзные вопросы вдруг кажутся забавными.

Если дракон умирает, магические изображения исчезают через 1к10 дней. Прочие эффекты исчезают немедленно.

Древний серебряный дракон

Громадный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 487 (25к20 + 225)
Скорость 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Спасброски Лов +7, Тел +16, Мдр +9, Хар +13
Навыки Внимательность +16, История +11, Магия +11, Скрытность +7
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 26
Языки Драконий, Общий
Опасность 23 (50000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (2к10+10).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к6+10).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (2к8+10).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Холодное дыхание. Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 24, получая урон холодом 67 (15к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Парализующее дыхание. Дракон выдыхает парализующий газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 24, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона).

В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 25, иначе получат дробящий урон 17 (2к6 + 10) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Серебряный дракон

Дружелюбные и наиболее социальные из всех металлических драконов, серебряные драконы с радостью помогают добрым существа, которые нуждаются в этом.

Серебряный дракон переливается, как будто отлит из чистого металла, высокие глаза и шипастая окладистая борода делает его лицо благородным. Колючий венец поднимается высоко над головой, уходя вниз по шее до самого кончика хвоста. Сине-серая чешуя ящера переливаются серебряными бликами. С годами его цвет постепенно светлеет, до едва различимого серебряного оттенка. У старейших драконов совсем исчезают зрачки, а глаза становятся похожими на шары ртути.

Драконья добродетель. Серебряные драконы считают, что нравственная жизнь предполагает совершение добрых дел и непричинение незаслуженного вреда другим разумным созданиям. Они не берут на себя ответственность искоренить зло, как это делают золотые и бронзовые драконы, но они с удовольствием выступают против существ, которые осмеливаются совершать дурные поступки или вредить невинным.

Друзья маленьких народов. Серебряные драконы любят компанию других серебряных драконов. Но помимо сородичей, настоящие дружеские отношения развиваются и с гуманоидами, и многие серебряные драконы пребывают в гуманоидном облике столько же, сколько и в драконьем. Серебряный дракон принимает человеческое обличье мудрого старца или молодого странника, и с ним часто ходят смертные товарищи, с которыми он развил крепкие дружеские отношения.

Серебряные драконы вынуждены регулярно отходить от жизни среди людей, возвращаясь к своему истинному облику для спаривания и создания потомства, или же при необходимости защиты сокровищ и по личным делам. Поскольку многие теряют счёт времени, находясь вдали, они, по возвращению, могу обнаружить, что их друзья постарели или умерли. В итоге серебряные драконы часто поддерживают нескольких поколений гуманоидов в пределах одной семьи.

Уважение к человечеству. Серебряные драконы дружны с гуманоидами всех рас, но те, что живут недолго, такие как люди, более интересны для них, чем долгоживущие эльфы и дварфы. У людей есть стремления и жизнерадостность, что серебряные драконы находят увлекательным.

Взрослый серебряный дракон

Огромный дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 243 (18к12 + 126)
Скорость 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Спасброски Лов +5, Тел +12, Мдр +6, Хар +10
Навыки Внимательность +11, История +8, Магия +8, Скрытность +5
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 21
Языки Драконий, Общий
Опасность 16 (15000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (2к10+8).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к6+8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (2к8+8).

Ужасающая внешность. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 18, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Холодное дыхание. Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 20, получая урон холодом 58 (13к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Парализующее дыхание. Дракон выдыхает парализующий газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Смена формы. Дракон магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор дракона). В новом облике дракон сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, действия логова, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Внимательность).
Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 21, иначе получат дробящий урон 15 (2к6 + 8) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Накопление истории. Серебряные драконы любят хранить исторические реликвии гуманоидов. Это и большие груды монет, отчеканенные нынешними и павшими империями гуманоидов, и предметы искусств, и ювелирные украшения, придуманные многочисленными расами. Другие сокровища, которые составляют их клады, могут включать в себя целые корабли, мощи королей и королев, троны, драгоценные короны древних империй, хитроумные изобретения и монолитные скульптуры из руин павших городов.

Логово серебряного дракона

Серебряные драконы обитают среди облаков, создавая свои логовища среди укромных вершин холодных гор. Хотя многим из них комфортно в естественных пещерных комплексах или заброшенных шахтах, серебряные драконы всё же предпочитают заброшенные форпосты гуманоидов. Каждый серебряный дракон мечтает о логове в заброшенной на вершине горы цитадели или далёкой башне, созданной давно погибшим волшебником.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Дракон создаёт туман, как будто наложив заклинание *туманное облако [fog cloud]*. Туман существует до показателя инициативы «20» в следующем раунде.
- Обжигающе холодные потоки воздуха дуют через логово в непосредственной близости от дракона. Все существа в пределах 120 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Телосложении со Сл 15, иначе получат урон холодом 5 (1к10). Газы и испарения разносятся ветром, незащищённое пламя тухнет. Защищённый огонь, например фонари, потухнут с 50 процентной вероятностью.

Местные эффекты

Регион, в котором есть логово легендарного серебряного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Один раз в день дракон может изменить погоду в пределах 6 миль с центром на своём логове. Дракон не обязан быть на открытом воздухе; во всём остальном эффект идентичен заклинанию *власть над погодой [control weather]*.
- В пределах 1 мили от логова ветра поддерживают незлых существ, которые упали не из-за действий дракона или его союзников. Такие существа спускаются на 60 футов каждый раунд и не получают урон от падения.
- За несколько дней дракон может превратить облака или туман в своём логове в прочные как камень структуры и объекты, по своему желанию.

Если дракон умирает, изменённая погода возвращается в норму, согласно описанию заклинания, а прочие эффекты исчезают через 1к10 дней.

Молодой серебряный дракон

Большой дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 168 (16к10 + 80)
Скорость 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Спасброски Лов +4, Тел +9, Мдр +4, Хар +8
Навыки Внимательность +8, История +6, Магия +6, Скрытность +4
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Драконий, Общий
Опасность 9 (5000 опыта)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к10+6).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к6+6).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Холодное дыхание. Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая урон холодом 54 (12к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Парализующее дыхание. Дракон выдыхает парализующий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Вирмлинг серебряного дракона

Средний дракон, законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Лов +2, Тел +5, Мдр +2, Хар +4
Навыки Внимательность +4, Скрытность +2
Иммунитет к урону холод
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к10+4).

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Холодное дыхание. Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Парализующее дыхание. Дракон выдыхает парализующий газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дракочерепаха
Громадный дракон, нейтральный

Класс Доспеха 20 (природный доспех)
Хиты 341 (22к20 + 110)
Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Тел +11, Мдр +7
Сопротивление к урону огонь
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Акван, Драконий
Опасность 17 (18000 опыта)

Амфибия. Дракочерепаха может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракочерепаха совершает три атаки: одну укусом, и две когтями. Она может совершить одну атаку хвостом вместо двух атак когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 26 (3к12+7).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 16 (2к8+7).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 26 (3к12+7). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 20, иначе будет оттолкнута на 10 футов от дракочерепахи и сбита с ног.

Паровое дыхание (перезарядка 5–6). Дракочерепаха выдыхает обжигающий пар 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, получая урон огнём 52 (15к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Нахождение под водой не даёт сопротивления к этому урону.

Дракочерепаха

Дракочерепахи являются одними из самых страшных существ в океане. Настолько же большие и прожорливые, как и их наземные родичи драконы, дракочерепахи сокрушают своими смертельными челюстями, паровым дыханием и сокрушительным хвостом.

Грубый панцирь дракочерепахи имеет такой же тёмно-зелёный цвет, как и глубокая вода, в которой обитает это чудовище. Серебряные прожилки, подчёркивающие панцирь, напоминают танец света на открытой водной глади, а всплывшую дракочерепаху иногда принимают за отражение солнца или луны на волнах.

Драконы глубин. Как и истинные драконы, дракочерепахи собирают сокровища, сначала топя корабли, и затем просеивая обломки в поисках монет и других драгоценных предметов. Дракочерепахи заглатывают сокровища для транспортировки, а затем срыгивают их, когда добираются до логова.

Дракочерепахи обитают в пещерах, скрытых в коралловых рифах или под морским дном, либо вдоль скалистых участков береговой линии. Если приглянувшаяся пещера уже заселена, дракочерепаха нападает на её нынешних обитателей в попытке захватить пещеру.

Наёмные чудовища. Дракочерепахи достаточно умны, чтобы их можно было подкупить, и пираты, ходящие под парусом по морям, патрулируемым этими существами, быстро учатся предлагать им сокровища в обмен на безопасный проход. Умные сахуагины иногда объединяются с дракочерепахами, соблазняя их сокровищами, чтобы использовать их обжигающее дыхание в качестве оружия в набегах сахуагинов на корабли и прибрежные поселения.

Стихийная мощь. Дракочерепахи иногда проходят через подводные разрывы в планах на Стихийный План Воды. Эти чудовищные экземпляры можно найти на службе маридов, которые крепят на спинах дракочерепах величественные коралловые троны и ездят на них, как на ездовых животных.

«Однажды я подвела Королеву Пауков. Более никогда»

— Пелланистра, дрaук

Дрaук

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 123 (13к10 +52)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +9
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 6 (2300 опыта)

Наследие фей. Дрaук совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дрaука является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Дрaук может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *огонь фей [faerie fire], тьма [darkness]*

Паучье лазание. Дрaук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дрaук совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Хождение по паутине. Дрaук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Дрaук совершает три атаки, либо длинным мечом, либо длинным луком. Он может заменить одну из этих атак атакой укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к4) плюс урон ядом 9 (2к8).

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон ядом 4 (1к8).

Дрaук

Когда дроу подаёт большие надежды, Лолс призывает его в Ямы Демонической Паутины, чтобы испытать его веру и силу. Те, кто проходят испытание, возвышаются пред Лолс. Те же, кто не преуспеет, превращаются в дрaуков — ужасных гибридов дроу и гигантских пауков, которые служат живым напоминанием мощи Лолс. Лишь дроу может быть обращён в дрaука, и секретом такого превращения владеет только Лолс.

Пожизненная метка. Дроу, превращённый в дрaука, возвращается на Материальный План извращённым и униженным существом. Ведомые своим сумасшествием, они растворяются в Подземье, становясь отшельниками и охотниками, одиночками или вожаками стай гигантских пауков.

В редких исключениях, дрaуки возвращаются на окраины общества дроу, невзирая на своё проклятье, чаще всего, чтобы воплотить в жизнь давнюю клятву или месть из прошлой жизни. Дроу боятся и сторонятся дрaуков, ставя их даже ниже рабов. Но они терпят их присутствие, так как эти существа являются живым воплощением воли Лолс и напоминанием о судьбе, которая ожидает всех, кто подведёт Паучью Королеву.

Вариант: Колдовство дрaуков

Дрaуки, которые когда-то были заклинателями, могут сохранить способность колдовать. Такие дрaуки обычно обладают более высокой базовой характеристикой (15 или 16). Кроме того, дрaук получает особенность Использование заклинаний. Таким образом, дрaук, который был божественным заклинателем, может иметь значение Мудрости 16 (+3) и следующую особенность:

Использование заклинаний. Дрaук является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *чудотворство [thaumaturgy], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], порча [bane], убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *тишина [silence], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *подсматривание [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic]*
4 уровень (2 ячейки): *предсказание [divination], свобода перемещения [freedom of movement]*

Дриада

Путешественники, войдя в лес, могут увидеть мельком женственную фигуру, порхающую между деревьями. Тёплый смех, дребезжащий в воздухе, уводит тех, кто слышит его, вглубь, в изумрудные тени.

Родство с деревьями. Могущественные феи иногда привязывают более слабых фейских духов к деревьям, превращая их в дриад. Иногда это делается в наказание, когда фейский дух влюбляется в смертного, а такая любовь запретна.

Дриада может выйти из дерева и путешествовать по окрестным землям, но дерево остаётся её домом и привязывает её к миру. Пока дерево остаётся здоровым и невредимым, дриада остаётся вечно молодой и очаровательной. Она страдает, если дереву причинён вред. Если дерево будет уничтожено дриада погружается в безумие.

Уединённые феи. Дриады выступают в качестве опекунов своих лесных владений. Застенчивые и отчуждённые, они наблюдают за нарушителями из деревьев. Дриады, поражённые красотой незнакомца, могут пожелать узнать его более тщательно, возможно даже постараются заманить странника подальше, чтобы очаровать.

Дриады работают сообща с другими лесными существами, чтобы защищать свои леса. Единороги, тренты и сатиры живут неподалёку от них, так же как и друиды, разделяющим преданность дриад к лесу, который называют своим домом.

Магия лесной природы. Дриады могут говорить с растениями и животными. Они могут телепортироваться из одного дерева в другое, заманивая чужаков в рощи. Попав в опасную ситуацию, дриада может увлечь гуманоидов своими чарами, превращая врагов в друзей. Они также знают несколько полезных заклинаний.

Дриада

Средняя фея, нейтральная

Класс Доспеха 11 (16 с *дубовой корой [barkskin]*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Сильван, Эльфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft]*
3/день каждое: *опутывание [entangle], чудо-ягоды [goodberry]*
1/день каждое: *бесследное передвижение [pass without trace], дубинка [shillelagh], дубовая кора [barkskin]*

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход дриада может использовать 10 футов перемещения на то, чтобы магическим образом войти живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+6 к попаданию с *дубинкой*), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 8 (1к8+4) с *дубинкой*.

Фейское очарование. Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит дриаду, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Очарованное существо считает дриаду верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриады, она выполняет её просьбы.

Каждый раз, когда дриада или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока дриада не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриада должна находиться на одном плане с целью, и дриада может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой дриады на следующие 24 часа.

У дриады одновременно очарованными может быть не более одного гуманоида и не более трёх зверей.

Дуэргар

Тираничные дуэргары, также известные как серые дварфы, обитают в фантастических городах глубоко в Подземье. Используя древние знания дварфов и мириады рабов, они неустанно трудятся над расширением своих подземных королевств.

Большинство дуэргаров (включая женщин) — лысые, а их кожа пепельно-серая. Они носят серые одежды, которые помогают слиться с камнем, и простые украшения, которые отражают их суровый и практичный нрав.

Рабы господ. Дуэргары когда-то были дварфами, до того как их жадность и бесконечные рыскания под землёй не привели их к встрече со свежевателями разума. Поколениями находясь в плену иллитидов, дварфы, в конечном счёте, отвоевали свою независимость при помощи злого божества Ладугуэра. Однако рабство навсегда изменило их, сделав их дух тёмным, а самих дуэргаров такими же злыми, как и тираны, от которых они освободились. Несмотря на полученную свободу, дуэргары — суровые, пессимистичные и недоверчивые существа, которые всегда тяжело трудятся и жалуются, что не помнят, что значит быть счастливым или гордым. Их произведения и достижения долговечны, но лишены тепла, и им чуждо искусство.

Дуэргары воюют со своими дварфскими сородичами и другими подземными расами. Они заключают союзы, когда это выгодно, и нарушают их, когда в них более нет выгоды. Они берут рабов, чтобы те работали в Подземье, относясь к ним как к бесплатной рабочей силе и грубому эквиваленту валюты.

Крепкие как камень. Как и дварфы, дуэргары крепко сложены. Вдобавок к их физической выносливости, они обладают невероятной ментальной стойкостью ещё со времён рабства у иллитидов. Разум дуэргара — это крепость, способная отражать очарования, иллюзии и другие заклинания.

Дуэргар

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Дварфский, Подземный
Опасность 1 (200 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Увеличение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2), или колющий урон 11 (2к8+2) в увеличенной форме.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 9 (2к6+2) в увеличенной форме.

Невидимость (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, не использует Увеличение, или пока не окончится его концентрация, но не более 1 часа (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дуэргар несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Рождённые во тьме. Подземье насыщено странными магическими силами, которые дуэргары впитали за поколения рабства. Дуэргары могут увеличиться в размере и силе на короткое время, становясь могучими воинами, размерами сравниваясь с огрями. Если же они столкнутся с противником, который им не по зубам, или во время шпионажа за существами, нарушающими их границы, дуэргары могут становиться невидимыми, сливаясь с тьмой.

Эоны, проведённые в Подземье, также отточили их тёмное зрение, позволяя им во тьме видеть вдвое дальше, чем другим дварфам. Однако за это приходится платить, ведь зрению дуэргаров угрожает солнечный свет.

Дьявольский хозяин. Известно, что Асмодей, Владыка Девяти Преисподних, изображает богов дуэргаров, чтобы взращивать зло, тлеющее в сердцах серых дварфов. Предлагая им божественное провидение и отмщение их врагам, он в то же время подталкивает их к всё более тираническим действиям и скрывает свою истинную личину.

Дьяволы

Дьяволы — это тирания во плоти, с тоталитарным строем, посвящённым господству над смертными. Тень Девяти Преисподних Баатора простирается далеко в мультивселенной, а Асмодей, тёмный лорд Нессуса, хочет подчинить себе всё сущее, чтобы удовлетворить свою жажду власти. Для этого ему нужно постоянно множить инфернальные силы, отправляя слуг развращать души смертных, из которых потом порождаются дьяволы.

Лорды тирании. Дьяволы живут, чтобы покорять, порабощать и угнетать. Они испытывают порочное удовольствие, властвуя слабыми, а любое существо, подвергшее авторитет дьявола сомнению, ждёт быстрое и жестокое наказание. Каждое действие для них — возможность показать силу, и все дьяволы имеют врождённое знание, как эту силу применять.

Дьяволы знают слабости смертных, с их помощью они погружают их во тьму и искушение, превращая в рабов собственной испорченности. На Материальном Плане дьяволы манипулируют правителями, нашёптывая мерзости, подогревая паранойю, и толкая к тирании.

Послушание и амбиции. В соответствии с их мировоззрением, дьяволы подчиняются, несмотря на зависть или ненависть к начальству, понимая, что послушание вознаградят. Иерархия Девяти Преисподних строится на непоколебимой верности, без которой план погрузился бы в анархию подобную Бездне.

В то же время, в природе дьяволов желание править затмевает желание подчиняться. Такая амбициозность ярче всего проявляется у архидьяволов, которых Асмодей поставил править слоями Адов. Они — единственные, кто попробовал на вкус истинную власть, которая для них как сладкая амброзия.

Тёмные дельцы и торговцы душами. Дьяволы существуют на Нижних Планах, но могут путешествовать через порталы или с помощью мощной магии призыва. Они любят заключать сделки со смертными, ищущими выгоды, но тут стоит быть осторожным. Дьяволы — лукавые дипломаты, и совершенно безжалостно приводят договор в исполнение. К тому же, договор даже с низшим дьяволом происходит по воле Асмодея. Смертный, разрывающий договор, сразу потеряет душу, которую утащат в Девять Преисподних.

Владение душой даёт полную власть над существом, и большинство дьяволов за свои услуги не берёт никакую другую плату, кроме душ. Право на владение душой теряется, если смертный умер своей смертью, дьяволы же бессмертны, и могут годами ожидать выполнение контракта. Если же контракт подразумевает владение душой смертного до его гибели, дьявол может сразу же вернуться обратно в Девять Преисподних с душой в распоряжении. Только божественное вмешательство может освободить душу после заключения контракта.

Демоническая иерархия

Девять кругов Ада имеет жёсткую иерархию, которая определяет все социальные аспекты. Асмодей является верховным правителем всех дьяволов, и он единственный обладает силой младших богов. На Материальном Плане ему так и поклоняются. Асмодей вдохновляет злые демонические культы, взявшие его имя. В Девяти Преисподних он командует множеством исчадий преисподних, которые в свою очередь командуют легионами подчинённых.

Жесточайшей тиранией, блестящими уловками и мастерской хитростью, Асмодей защищает своё право на трон, держа друзей близко, а врагов ещё ближе. Он раздаёт большинство задач исчадиям преисподних и младшим архидьяволам, которые составляют бюрократический аппарат Девяти Преисподних, несмотря на то, что знает, что все эти дьяволы хотят захватить Трон Баатора, с которого он правит. Асмодей назначает архидьяволов и, если захочет, может лишить любого члена адской иерархии его статуса и ранга.

Если дьявол умирает за пределами Девяти Преисподних, он исчезает в облаке серного дыма или растворяется ихором, мгновенно возвращаясь на родной план, где полностью восстанавливается. Дьяволы, погибшие в Девяти Преисподних, исчезают навеки, и этого страшится даже Асмодей.

Архидьяволы. К архидьяволам относят всех текущих и бывших правителей Девяти Преисподних (смотрите таблицу «слои и правители Девяти Преисподних»), а также герцогов и герцогинь, состоящих при их дворах, служащих им советниками, и мечтающих сместить их. Каждый архидьявол — уникальное существо, чья внешность отражает злую природу.

Старшие дьяволы. Старшие дьяволы включают исчадий преисподних, эриний, рогатых дьяволов и ледяных дьяволов, которые руководят младшими дьяволами и служат архидьяволам.

Младшие дьяволы. Это множество видов исчадий, включая бесов, дьяволов цепей, шипастых и костяных дьяволов.

Лемуры. Низшая форма дьяволов — изувеченные и измученные души злых и развращённых смертных. Лемур, убитый в Девяти Преисподних, окончательно уничтожается только благословлённым оружием, или если на его бесформенный труп плеснуть святой водой.

Повышение и понижение. Когда душа злого смертного погружается в Девять Преисподних, она превращается в убогого лемура. Архидьяволы и старшие дьяволы имеют право повысить лемуров до младших дьяволов. Архидьяволы могут повышать младших дьяволов до старших, и только Асмодей может повысить старшего дьявола до статуса архидьявола. Такие дьявольские изменения сопровождаются кратковременной болезненной трансформацией, но воспоминания дьявола без изменений переходят от одной формы к другой.

Низкоуровневые повышения, как правило, основаны на потребности, например, когда исчадию преисподней нужны невидимые шпионы, он превращает лемуров в бесов.

Высокоуровневые повышения всегда происходят за заслуги, например, костяной дьявол, который служит архидьяволу и отличается в бою, превращается в рогатого дьявола. Дьяволы редко повышаются в иерархии более чем на одну ступень за раз.

Иерархия ада

1. лемур

Младшие дьяволы

2. бес
3. игольчатый дьявол
4. бородатый дьявол
5. шипастый дьявол
6. дьявол цепей
7. костяной дьявол

Старшие дьяволы

8. рогатый дьявол
9. эриния
10. ледяной дьявол
11. исчадие преисподней

Архидьяволы

12. герцог или герцогиня
13. эрцгерцог или эрцгерцогиня

Разжалование среди дьяволов является обычным наказанием за провал или неповиновение. Архидьяволы могут понизить младшего дьявола до лемура, при этом он теряет память своей предыдущей формы. Любой архидьявол может понизить старшего дьявола до младшего дьявола, но при этом пониженный дьявол сохраняет свои воспоминания и может отомстить, если считает понижение несправедливым.

Никакой дьявол не может повысить или понизить другого дьявола, не давшего ему клятву верности, что не позволяет архидьяволам понижать самых мощных слуг друг друга. Так как все дьяволы клянутся в верности Асмодею, он может легко понизить любого другого дьявола, придавая ему любую адскую форму, какую пожелает.

Девять Преисподних

Девять Преисподних — единый план, состоящий из девяти отдельных слоёв (смотрите таблицу «слои и правители Девяти Преисподних»). Первыми восемью слоями правят архидьяволы, подчиняющийся самому великому архидьяволу из всех: Асмодею, Эрцгерцогу Нессуса, девятого слоя. Чтобы достичь самого глубокого из девяти слоёв, придётся пройти по порядку каждый из восьми расположенных над ним слоёв. Самый быстрый способ сделать это — проплыть по реке Стикс, которая уходит всё глубже, перетекая с одного слоя на другой. Только самые отважные искатели приключений смогут выдержать мучение и ужасы такого путешествия.

Бес

Бесы могут быть замечены повсеместно на Нижних Планах. Они работают на побегушках у дьявольских господ, шпионят за конкурентами, а также вводят в заблуждение и подстрекают смертных. Бесы будут с гордостью служить своим хозяевам, но на них нельзя положиться, если задача должна быть выполнена эффективно и быстро.

Истинные имена дьяволов и талисманы

Хотя у всех дьяволов есть повседневные имена, у каждого дьявола рангом выше лемура также есть истинное имя, которое он держит в секрете. Дьявола можно заставить раскрыть своё истинное имя, если удастся очаровать его, и также существуют древние свитки и книги, в которых перечислены истинные имена некоторых дьяволов.

Если смертный узнает истинное имя дьявола, он сможет использовать мощную магию призыва, чтобы вызвать этого дьявола из Девяти Преисподних и заставить его служить себе. Это также можно сделать с помощью дьявольского талисмана. Каждая из этих древних реликвий несёт на себе истинное имя дьявола, которого она контролирует, и при создании она была омыта кровью достойной жертвы — обычно это кто-то, кого любил создатель талисмана.

Вне зависимости от того, как именно дьявол был призван на Материальный План, обычно он не горит желанием служить. Дьявол будет использовать каждую возможность совратить смертного призывателя, чтобы его душа в итоге попала в Девять Преисподних. Только бесам нравится, когда их призывают, и они легко соглашаются служить призывателю в качестве фамильяра, но при этом они всё равно изо всех сил будут стараться совратить того, кто их призывает.

Вариант: Призыв дьявола

У некоторых дьяволов может быть действие, позволяющее им призывать других дьяволов.

Призыв дьявола (1/день). Дьявол выбирает, кого призвать, и пытается это сделать.

- **Бородатый дьявол** получает 30% шанс призыва одного бородатого дьявола.
- **Исчадие преисподней** призывает 2к4 бородатых дьявола, 1к4 шипастых дьявола или одну эринию без шанса провала.
- **Костяной дьявол** получает 40% шанс призыва 2к6 игольчатых дьяволов или одного костяного дьявола.
- **Ледяной дьявол** получает 60% шанс призыва одного ледяного дьявола.
- **Рогатый дьявол** получает 30% шанс призыва одного рогатого дьявола.
- **Шипастый дьявол** получает 30% шанс призыва одного шипастого дьявола.
- **Эриния** получает 50% шанс призыва 3к6 игольчатых дьяволов, 1к6 бородатых дьяволов или одной эринии.

Призванный дьявол появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, и действует как его союзник, не имеющий способности призывать дьяволов. Он помогает в течение 1 минуты или пока призыватель не умрёт или действием его не отпустит.

Бес может принимать животный облик по своему желанию, но в естественном состоянии он напоминает крохотного краснокожего гуманоида с колючим хвостом, маленькими рожками и кожаными крыльями. Они нападают из невидимости, ударяя своим ядовитым жалом.

Бородатый дьявол (Барбазу)

Бородатые дьяволы служат ударной силой для архидьяволов, сражаясь плечом к плечу и упиваясь славой битвы. Они отвечают насилием на любое пренебрежение, реальное или воображаемое, упиваясь жестокостью, когда их зазубренные клинки разрубают врагов.

Бородатые дьяволы похожи на человека с заострёнными ушами, чешуйчатой кожей, длинным хвостом и когтями, выдающими их жестокую натуру. Эти дьяволы получили своё название из-за змееподобных отростков на подбородках, которые они используют, чтобы атаковать и отравлять врагов, ослабляя их опасным ядом.

Дьявол цепей (Китон)

Это зловещее исчадие носит цепи как одежду. Распугивая других существ жутким взглядом, этот дьявол оживляет покрывающие его тело цепи, а также те цепи, что есть рядом. Ожившие цепи покрываются крюками, лезвиями и шипами, разрывающими врагов.

Дьяволы цепей выступают в роли тюремщиков-садистов, наслаждающихся болью и живущих только ради того, чтобы эту боль причинять. Это они пытают души смертных, запертые в Девяти Преисподних, вымещая свою садистскую ярость на жалких лемурах, в облике которых эти души и появляются.

Игольчатый дьявол (Спинагон)

Спинагоны по размеру меньше большинства других дьяволов, и они служат шпионами и посредниками старших дьяволов и архидьяволов. Они — глаза и уши Девяти Преисподних, и даже те дьяволы, которые презирают физическую слабость спинагонов, относятся к ним, по крайней мере, с толикой уважения.

Тело и хвост спинагона усеяно иглами, а иглы с хвоста он может использовать как дистанционное оружие. При контакте с целью шипы воспламеняются.

В свободное от доставки сообщений или сбора разведданных время игольчатые дьяволы служат в инфернальных легионах летучей артиллерией, компенсируя свою относительную слабость путём нападения толпой. Хоть игольчатые дьяволы и жаждут продвижения в ранге и власти, они по своей природе трусливы и быстро рассеются, если сражение пойдёт не в их пользу.

Исчадие преисподней [Исчадие из ямы]

Безоговорочные повелители большинства других дьяволов, исчадия преисподней служат напрямую эрцгерцогам и эрцгерцогиням Девяти Преисподних, и выполняют их желания. Эти могучие дьяволы — генералы Девяти Преисподних, ведущие в битву инфернальные легионы.

С их гипертрофированным чувством собственного превосходства и права повелевать другими, исчадия преисподней формируют некую гротескную аристократию инфернального царства. Эти доминирующие тираны-манипуляторы плетут внутри сложной и опасной политики Девяти Преисподних заговоры с целью уничтожения всего, что стоит между ними и их желаниями.

Слои и повелители Девяти Преисподних

Слой	Название	Эрцгерцог или эрцгерцогиня	Предыдущие правители	Основные обитатели
1	Авернус	Зариэль	Бел, Тиамат	Бесы, игольчатые дьяволы, эринии
2	Дис	Диспатер	—	Бесы, бородатые дьяволы, игольчатые дьяволы, эринии
3	Минаурос	Маммон	—	Бесы, бородатые дьяволы, дьяволы цепей, игольчатые дьяволы
4	Флегетос	Белиал и Фьёрна	—	Бесы, игольчатые дьяволы, костяные дьяволы, шипастые дьяволы
5	Стигия	Левистус	Герион	Бесы, костяные дьяволы, ледяные дьяволы, эринии
6	Малболг	Гласия	Малагард, Молох	Бесы, костяные дьяволы, рогатые дьяволы, шипастые дьяволы
7	Маладомини	Вельзевул	—	Бесы, колючие дьяволы, костяные дьяволы, рогатые дьяволы
8	Кания	Мефистофель	—	Бесы, исчадия преисподней, ледяные дьяволы, рогатые дьяволы
9	Нессус	Асмодей	—	Все виды дьяволов

Исчадие преисподней представляет собой громадное чудовище с подобным кнуту хвостом и огромными крыльями, в которые он заворачивается как в плащ. Его тело покрыто крепчайшей чешуёй, а с клыкастой пасти капает яд, который может свалить с ног даже самое крепкое смертное существо. Исчадия преисподней бесстрашны в бою, они стараются сойтись в поединке один-на-один с самым сильным врагом, демонстрируя всем своё превосходство и надменность, которая не позволяет им допустить и мысли о возможности поражения.

Костяной дьявол (Осилут)

Движимые ненавистью, вожделением и завистью, костяные дьяволы служат жестокими надсмотрщиками Девяти Преисподних. Они принуждают более слабых дьяволов к работе, получая особое наслаждение, когда их соперников понижают в ранге. Вместе с тем они долго продвигаются по иерархии и люто завидуют своим начальникам, выслуживаясь перед ними, хоть их это и злит.

Костяные дьяволы выглядят как гуманоидная оболочка с высохшей кожей, натянутой на скелетный остов. У них устрашающий череп вместо головы и хвост скорпиона, и неприятный запах разложения висит в воздухе вокруг них. Хотя их когти наносят разрушительный урон в бою, костяные дьяволы также орудуют костяными копьями с крюками, которыми они ловят врагов перед тем как ударить их ядовитым жалом.

Ледяной дьявол (Гелюгон)

Ледяные дьяволы обычно обитают на холодных слоях Стигии и Кании, и служат командирами инфернальных армий, выплёскивая свои гнев и негодование на меньших дьяволов. Жаждя власти своих командиров — исчадий преисподней, — они упорно трудятся ради повышения, убивая врагов Девяти Преисподних и захватывая для своих хозяев-архидьяволов как можно больше душ.

У ледяных дьяволов, напоминающих внешне гигантских двуногих насекомых, когтистые руки и ноги, мощные мандибулы и длинные хвосты, покрытые бритвенно-острыми шипами. Некоторые из них вооружены зазубренными копьями, чьё ледяное прикосновение делает врагов беспомощными в бою.

Лемур

Лемуры появляются когда душа смертного испорчена злом и сослана навечно в Девять Преисподних. Самая низшая разновидность дьяволов, лемуры — отвратительные, бесформенные существа, обречённые страдать и мучиться до тех пор, пока не продвинутся до более высокой формы дьявола, например, до беса.

Лемуры напоминают собой расплавленную массу плоти с чем-то вроде головы и гуманоидного торса. Постоянная гримаса страдания искривляет лицо, его слабый рот постоянно двигается, несмотря на то, что он не может говорить.

Рогатый дьявол (Мальбранш)

Рогатые дьяволы безумно ленивы, и стараются не подвергать себя опасности. Более того, они ненавидят и боятся существ сильнее их самих. Однако если их достаточно спровоцировать или разозлить, ярость этих исчадий бывает ужасающей.

Мальбранш ростом примерно с огра и покрыт твёрдыми как железо чешуйками. Рогатые дьяволы, летающая пехота адских легионов, следуют приказам дословно. Их огромные крылья и гигантские рога являют собой устрашающую картину, когда они пикируют с неба, атакуя смертоносными трезубцами и хлеща хвостами.

Вариант: Фамильяр бес

Бывает, что бесы состоят на службе у смертных заклинателей, помогая им как советники, шпионы или фамильяры. Бес подталкивает хозяина к совершению злых поступков, зная, что в результате душа смертного может достаться ему. Бесы демонстрируют необыкновенную верность своим хозяевам, и могут быть довольно опасными, если хозяину что-то угрожает. У некоторых из таких бесов имеется следующая особенность:

Фамильяр. Бес может служить другому существу фамильяром, создав телепатическую связь с желающим того хозяином. Пока они связаны, хозяин может ощущать то же, что и бес, пока они находятся в пределах мили друг от друга. Пока бес находится в пределах 10 футов от хозяина, на хозяина распространяется особенность беса Сопротивление магии. Если хозяин нарушит условия договора с бесом, последний может прекратить службу, оборвав телепатическую связь.

Шипастый дьявол (Гаматула)

Существа с необузданными жадностью и желаниями, шипастые дьяволы служат охранниками для более сильных обитателей Девяти Преисподних и их сокровищниц. Светящиеся глаза этого похожего на высокого гуманоида, покрытого острыми колючками, шипами, и крючками, дьявола зорко выискивают предметы или существ, которые можно бы было прибрать к рукам. Эти исчадия готовы к любому шансу вступить в бой, если победа сулит награду.

Шипастые дьяволы известны своей бдительностью, и их трудно застать врасплох, а ещё они относятся к своим обязанностям без скуки и рассеянности. Они используют свои острые когти как оружие и кидают огненные шары в убегающих от них врагов.

Эриния

Самые прекрасные и завораживающие из всех младших и старших дьяволов — это эринии, дисциплинированные и яростные воины. Пикируя с небес, они несут быструю смерть существам, предавшим их повелителей или нарушившим эдикты Асмодея. Эринии выглядят как гуманоиды мужского или женского пола с фигурами, достойными изваяний, и большими пернатыми крыльями. Большинство одето в стилизованную броню и рогатые шлемы, и пользуется изысканными мечами и луками. У некоторых при себе есть *верёвки опутывания*, чтобы обездвиживать сильных противников.

Легенды гласят, что первые эринии были ангелами, падшими с Верхних Планов из-за какого-то проступка или искушения. Эринии всегда пользуются возможностью быть неверно принятыми за ангела, чтобы легче выполнить свою миссию по завоеванию или совращению.

Бес

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (в зверином облике Укус). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое бес несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Бородатый дьявол

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +4, Мдр +2
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 3 (700 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Уверенный. Дьявол не может быть испуган, если видит в пределах 30 футов от себя союзное существо.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну бородой, и одну глефой.

Борода. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к10+3). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе будет терять 5 (1к10) хитов в начале каждого своего хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда демон попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) со Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

Дьявол цепей

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 85 (10к8 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Спасброски Тел +7, Мдр +4, Хар +5
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 8 (3900 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки цепями.

Цепь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если нет другого существа, схваченного этим дьяволом. Пока цель схвачена, она опутана и получает колющий урон 7 (2к6) в начале каждого своего хода.

Оживление цепей (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). До четырёх цепей, видимых дьяволом в пределах 60 футов от себя, магическим образом обрастают острыми колючками и оживают, находясь под контролем дьявола, при условии, что эти цепи никто не несёт и не носит.

У каждой ожившей цепи КД 20, 20 хитов, сопротивление к колющему урону и иммунитет к урону звуком и психической энергией. Если дьявол в свой ход использует Мультиатаку, он может каждой ожившей цепью совершить одну дополнительную атаку Цепь. Каждая ожившая цепь может схватить по одной цели, но не может совершать атаки, если есть цель, схваченная ей. Ожившая цепь возвращается в неживое состояние, если её хиты опускаются до 0, а также если дьявол становится недееспособным или умирает.

Реакции

Обескураживающая иллюзия. Если существо, видимое дьяволом, начинает ход в пределах 30 футов от дьявола, дьявол может создать иллюзию, чтобы выглядеть как мертвец, бывший этому существу родным, или наоборот, как его злейший враг. Если это существо видит дьявола, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным до конца своего хода

Игольчатый дьявол

Маленькое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 2 (450 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Использованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом, и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4).

Вилы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Игла на хвосте. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2) плюс урон огнём 3 (1к6).

«Летите, мои хорошие, летите! Летите!»
— Фьёрна, эрцгерцогиня Флегетоса, командующая легионами игольчатых дьяволов

«Твоё разрываемое войной королевство погрязло в коррупции, а люди умирают от голода и нищеты. Им очень нужен новый правитель — кто-то, у кого хватит мужества и харизмы положить конец страданиям и навести порядок. И это можешь быть ты!»

— Иеробаал, исчадие преисподней

Исчадие преисподней [Исчадие из ямы]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 300 (24к10 + 168)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Спасброски Лов +8, Тел +13, Мдр +10
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 20 (25000 опыта)

Аура страха. Все враждебные исчадию преисподней существа, начинающие ход в пределах 20 футов от исчадия преисподней, должны совершать спасбросок Мудрости со Сл 21, если исчадие преисподней дееспособно. При провале существо становится испуганным до начала своего следующего хода. Если спасбросок был успешным, оно получает иммунитет к Ауре страха этого исчадия на следующие 24 часа.

Сопротивление магии. Исчадие преисподней совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием исчадия преисподней являются магическими.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой исчадия преисподней является Харизма (Сл спасброска от заклинания 21). Исчадие преисподней может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], огненный шар [fireball]*
3/день каждое: *огненная стена [wall of fire], удержание чудовища [hold monster]*

Действия

Мультиатака. Исчадие преисподней совершает четыре атаки: одну укусом, одну когтём, одну булавой, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 22 (4к6+8). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 21, иначе станет отравленной. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты, и получает урон ядом 21 (6к6) в начале каждого своего хода. Отравленная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к8+8).

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 15 (2к6+8) плюс урон огнём 21 (6к6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 24 (3к10+8).

Вариант: Копья костяных дьяволов

Некоторые костяные дьяволы обладают следующими вариантами действий:

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну гвизармой, и одну жалом.

Гвизарма. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 17 (2к12 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, оно становится схваченным (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, дьявол не может использовать свою гвизарму против другой цели.

Костяной дьявол

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 142 (15к10 + 60)
Скорость 40 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +5, Мдр +6, Хар +7
Навыки Обман +7, Проницательность +6
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 9 (5000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: две когтями, и одну жалом.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к8+4).

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8+4) плюс урон ядом 17 (5к6), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Вариант: Копья ледяных дьяволов

Некоторые ледяные дьяволы обладают следующими вариантами действий:

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну ледяным копьём, и одну хвостом.

Ледяное копьё. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (2к8 + 5) плюс урон холодом 10 (3к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе её скорость на 1 минуту снижается на 10 футов; в каждом своём ходу она сможет совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое; и оно не может совершать реакции. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект на себе.

Ледяной дьявол

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 180 (19к10 + 76)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +7, Хар +9
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, холод, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 14 (11500 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: одну укусом, одну когтями, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к6+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к4+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 12 (2к6+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Стена льда (перезарядка 6). Дьявол магическим образом формирует непрозрачную стену льда на твёрдой поверхности, которую видит в пределах 60 футов от себя. Толщина стены — 1 фут, длина до 30 футов и высота 10 футов, или же это купол полусферы с диаметром до 20 футов.

Когда стена появляется, все существа в её пространстве выталкиваются из неё по ближайшему маршруту. Существо само выбирает, с какой стороны стены окажется, если только оно не недееспособно. После этого существо совершает спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон холодом 35 (10к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Стена существует 1 минуту, либо пока дьявол не станет недееспособным или не умрёт. Стене можно причинять урон и прорубать в ней проходы; у каждой 10-футовой секции КД 5, 30 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к урону кислотой, некротической энергией, психической энергией, холодом и ядом. Если секция уничтожена, она оставляет после себя область холодного воздуха. Каждый раз, когда существо оканчивает перемещение, проходя в текущем ходу через область холодного воздуха, как добровольно, так и не по своей воле, это существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая урон холодом 17 (5к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Область холодного воздуха исчезает, когда исчезнет вся стена.

Лемур

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 7
Хиты 13 (3к8)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону холод
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Инфернальный, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению лемура.

Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением и находящимся под действием заклинания *благословение [bless]*, и его останки не поливали святой водой.

Действия

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Шипастый дьявол

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 110 (13к8 + 52)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Сил +6, Тел +7, Мдр +5, Хар +5
Навыки Внимательность +8, Обман +5, Проницательность +5
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (1к10) всем схватившим его существам.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: одну хвостом, и две когтями. В качестве альтернативы, он может дважды использовать Метание пламени.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3).

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Рогатый дьявол

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 178 (17к10 + 85)
Скорость 20 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Спасброски Сил +10, Лов +7, Мдр +7, Хар +7
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 11 (7200 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: две вилами, и одну хвостом. Он может использовать Метание пламени вместо любой рукопашной атаки.

Вилы. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к8+6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (1к8+6). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе будет терять 10 (3к6) хитов в начале каждого своего хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда демон попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 10 (3к6). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) со Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +7 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 14 (4к6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

«Они живут мечом, и им же убивают. Их красота — ничто по сравнению с их гневом»
— из Книги мерзкой тьмы

Вариант: Верёвка опутывания

Некоторые эринии обладают *верёвками опутывания* (описаны в *Руководстве Мастера*). Когда такие эринии используют своё действие Мультиатака, они могут использовать верёвку вместо двух атак.

Эриния

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 153 (18к8 + 72)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Тел +8, Мдр +6, Хар +8
Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 12 (8400 опыта)

Адское оружие. Атаки оружием эринии являются магическими, и причиняют при попадании дополнительный урон ядом 13 (3к8) (уже учтён в атаках).

Сопротивление магии. Эриния совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эриния совершает три атаки.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к8+4) или рубящий урон 9 (1к10+4), если используется двумя руками, плюс урон ядом 13 (3к8).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон ядом 13 (3к8), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленной. Яд действует до тех пор, пока не будет устранён заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией.

Реакции

Парирование. Эриния добавляет 4 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого эриния должна видеть атакующего, и должна использовать рукопашное оружие.

Единорог

Единороги обитают в зачарованных лесах. Не являющиеся родственниками лошадей, на которых они так похожи, белые и сияющие, как звёзды, единороги — это небожители, оберегающие лесные царства.

Изо лба единорога растёт один закрученный спиралью рог, прикосновение которого может лечить больных и раненых. Его уши ловят каждое слово и шёпот существ, которые обитают в его владениях, и он знает языки эльфов и лесных народов. Единороги позволяют добрым существам входить в свой лес для охоты и сбора еды и всегда держат злодеев подальше. Злые существа редко покидают владения единорогов живыми.

Божественные охранники. Добрые божества отправляют единорогов на Материальный План, чтобы уберечь от зла, защитить и сохранить священные места. Большинство единорогов защищает определённую территорию, такую как зачарованный лес. Впрочем, боги иногда посылают единорогов охранять священные артефакты или защищать определённых существ. Когда силы тьмы преследуют кого-то, кого боги хотят защитить, они могут направить его в лес единорога, где злые существа найдут лишь свою погибель.

Единороги часто служат божествам лесов и дикой местности, включая богов добрых фей. Все единороги обладают природной способностью к врачеванию, но некоторым из них боги более благосклонны, и они способны творить чудеса, доступные обычно лишь высшим жрецам.

Владыки леса. Лес единорога — это святое царство, где под сенью древ ничто не пройдёт незамеченным. Единорог слышит каждую ноту, спетую эльфами в кронах деревьев. Он чувствует, как гусеницы ворочаются в своих коконах, и как качаются листья и ветки, когда на них опускаются бабочки, чтобы дать отдых своим крыльям.

Лес единорога пронизан чувством спокойствия. Все, от волков и лис до птиц, белок и маленьких жуков, во владениях единорога, кажется, обрели покой. Пикси, спрайты, сатиры, дриады и другие обычно переменчивые феи, которые живут под сенью его леса, верно служат единорогу. Под защитой единорога существа ощущают себя в безопасности от угроз подкрадывающейся цивилизации и распространяющегося зла и коварства.

Единороги постоянно обходят свои владения, двигаясь осторожно, чтобы не потревожить других обитателей. Чужак может лишь краем глаза заметить это движение, чтобы, обернувшись, не увидеть ничего кроме диких лесов.

Священный рог. Рог единорога фокусирует его мощь, являясь частичкой божественной магии, заключённой в спиральной кости. Волшебные палочки из такого рога создают мощную магию, а удары рога единорога обладают божественной силой. Волшебники могут использовать истолчённый рог единорога для создания мощных зелий, чернил для свитков и использовать его в качестве компонента для сверхъестественных ритуалов. Но любое существо, которое примет участие, хотя бы и самое малое, в убийстве единорога, весьма вероятно подвергнется божественной каре.

Благословенные скакуны. Когда тьма и зло угрожают захватить мир смертных, боги иногда считают уместным свести единорога с достойным наездником-героем. Паладин верхом на единороге является знаком прямого божественного вмешательства в дела мира смертных. Это священный союз, созданный, чтобы рубить головы демонам и изгонять дьяволов обратно в Девять Преисподних.

В опасные времена, когда тьма подступает всё ближе, единорог остаётся со своим героем, а его рог сияет ярко, отгоняя ночь. Но если избранник богов отступает от своей благодати и отворачивается от дела добра, единорог покидает его, и никогда более не возвращается.

Логово единорога

Логово единорога может быть расположено в древних руинах, увитых плющом, на туманной поляне, в окружении могучих дубов, на покрытом цветами холме, покрытом живым ковром из бабочек, или где-либо ещё в таких же безмятежных лесных местах.

Местные эффекты

Изменённые присутствием небожителя, владения единорога могут обладать любыми из следующих магических эффектов:

- Открытый огонь немагического происхождения тухнет во владениях единорога. Факелы и костры отказываются гореть, но закрытые фонари функционируют нормально.
- Существам, для которых владения единорога — родные места, легче здесь прятаться. Они совершают с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность) для того, чтобы спрятаться.
- Когда существо с добрым мировоззрением накладывает заклинание или использует магический эффект, восстанавливающий хиты другого доброго существа, цель восстанавливает максимум возможных хитов для этого заклинания или эффекта.
- Проклятья, наложенные на существ с добрым мировоззрением, подавляются.

Если единорог умирает, эти эффекты немедленно завершаются.

Единорог

Большой небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 67 (9к10 + 18)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Небесный, Сильван, Эльфийский, телепатия 60 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Атака в броске. Если единорог переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой рогом, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой единорога является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Единорог может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *бесследное передвижение [pass without trace], искусство друидов [druidcraft], обнаружение добра и зла [detect evil and good]*
1/день каждое: *опутывание [entangle], рассеивание добра и зла [dispel evil and good], умиротворение [calm emotions]*

Сопротивление магии. Единорог совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием единорога являются магическими.

Действия

Мультиатака. Единорог совершает две атаки: одну копытами, и одну рогом.

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Рог. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8+4).

Целебное касание (3/день). Единорог касается другого существа своим рогом. Цель магическим образом восстанавливает 11 (2к8+2) хитов. Кроме того, это касание лечит все болезни и нейтрализует все яды, действующие на цель.

Телепортация (1/день). Единорог магическим образом телепортирует себя и до трёх согласных существ, которых он видит в пределах 5 футов от себя, вместе со всем несомым и носимым ими снаряжением, в место, известное единорогу, находящееся в пределах 1 мили.

Легендарные действия

Единорог может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Единорог восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Копыта. Единорог совершает одну атаку копытами.
Мерцающий щит (стоит 2 действия). Единорог создаёт мерцающее магическое поле вокруг себя или другого существа, видимого в пределах 60 футов. Цель получает до конца следующего хода единорога бонус +2 к КД.
Самолечение (стоит 3 действия). Единорог магическим образом восстанавливает 11 (2к8 + 2) хитов.

Жаболюд

Жизнь жаболюда это опасность, грубость и влага. Эти земноводные гуманоиды должны постоянно находиться во влажных местах, устраивая себе жилища в дождливых лесах и сырых пещерах. Всегда голодные и невероятно злые, жаболюды при возможности берут своего противника числом, но отступают при серьёзной опасности в поисках более лёгкой добычи.

Кожа жаболюдов обычно зелёная или серая, иногда с жёлтыми пятнами, что позволяет им сливаться с окружающей средой. Они носят грубые доспехи и простое оружие, и к тому же они могут сильно укусить врага, который подошёл достаточно близко.

Грязные аристократы. Жаболюды считают себя правителями болот. Они следуют своего рода этикету, когда имеют дело с чужаками и друг с другом, исходя из капризов и фантазий своего лидера — самозваного владыки грязи. Жаболюды представляются звучными титулами, совершают сложные поклоны и унижаются перед владыками, бесконечно борясь за благосклонность правителей.

Для продвижения наверх среди сородичей у жаболюдов есть два пути. Можно убить своего соперника, хотя нужно постараться, чтобы сохранить свою причастность в секрете, или можно найти клад или магический предмет и принести его в дар своему господину. Жаболюд, который убивает своего соперника открыто, скорее всего, будет казнён. Поэтому для жаболюдов более характерны набеги на караваны или поселения с целью разжиться драгоценными безделушками, чтобы произвести впечатление на повелителя и завоевать его благосклонность. Безусловно, высококачественные товары, попавшие к жаболюдам, теряют свой вид. После того как подарок потерял блеск, лорд жаболюдов обычно требует, чтобы его подданные принесли ему ещё сокровищ в качестве дани.

Буйная дипломатия. Жаболюды ничего не ценят больше чем возможность править теми, кто проник на их территории. Их воины не просто пытаются убить злоумышленников, они пытаются пленить их.

Пленников доставляют к королю или королеве — необычайно большого размера жаболюду — и там они должны молить о пощаде. Взятки, сокровища и лесть помогут обмануть правителя жаболюдов, и пленнику позволят идти дальше, но сперва «гостя» попытаются впечатлить сокровищами и величием царства. Страдающие глубоким комплексом неполноценности владыки жаболюдов воображают себя королями и королевами, но отчаянно нуждаются в проявлении страха и уважения пришельцев извне.

Амфибии союзники. Жаболюды говорят на языке, похожем на кваканье лягушек, что позволяет им общаться на больших расстояниях. Новости о злоумышленниках или других событиях на болоте распространяются в течение нескольких минут с помощью это шумной системы связи.

Простые слова на этом языке понятны лягушкам и жабам. Жаболюды используют эту возможность, чтобы установить прочные связи с гигантскими лягушками, которых они используют как охранников и охотников. Большие особи иногда используются как ездовые животные. Способность лягушек заглатывать существ обеспечивает жаболюдам-охотникам лёгкий способ доставки добычи в деревню.

Жаболюд

Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +3
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки язык Жаболюдов
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Жаболюд может дышать и воздухом и под водой.

Общение с лягушками и жабами. Жаболюд может обмениваться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда говорит на языке Жаболюдов.

Болотный камуфляж. Жаболюд совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на болотистой местности.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Мультиатака. Жаболюд совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну копьём.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Заразы

Пробуждённые тьмой растения, наделённые разумом и возможностью передвижения, подобно чуме губят землю. Подпитываемые тьмой через почву, заразы несут в себе древнее зло и пытаются распространить его везде, где это возможно.

Корни древа Галтиаса. Легенды рассказывают о вампире по имени Галтиас, которые занимался ужасной магией и воздвиг мерзкую башню, которую навали Шпиль Ночного Когтя. Галтиас был умерщвлён, когда герой проткнул ему сердце деревянным колом, но когда вампир был уничтожен, его кровь проникла в кол, наполнив его ужасной силой. Через некоторое время этот кол дал побеги и стал деревом, полным злой сущности вампира. Как говорят, безумный друид нашёл тот побег и перенёс его в подземный грот, где он рос дальше. То древо Галтиаса дало семена, из которых появились первые заразы.

Тёмное завоевание. Везде, где дерево или растение может быть загрязнено злым разумом или силой, древо Галтиаса может прорасти и заразить весь окружающий лес. Это зло распространяется через корни и почву, заражая другие растения, которые гибнут или превращаться в заразы. Как только заразы начинают распространяться, они отравляют и уничтожают здоровые деревья, заменяя их колючими шипами, ядовитыми плющами и другими растениями в этом роде. Со временем заражение превращает любую землю и леса в места разложения.

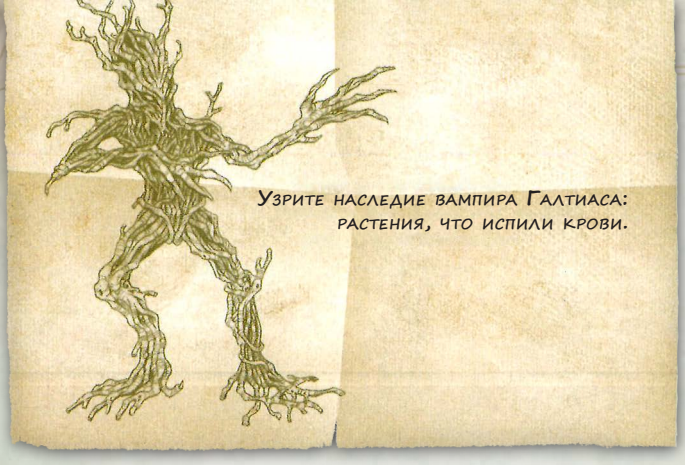
В заражённых лесах деревья и растения разрастаются со сверхъестественной скоростью. Вьюны и подлесок быстро распространяются по зданиям, протоптанным тропинкам и дорогам. Целые деревни могут исчезнуть за несколько дней, если заразы убьют или прогонят жителей.

Управляемые злом. Заразы — независимые существа, но большинство действует под контролем древа Галтиаса, часто отражая привычки и черты сущности, которая породила их. Нападая на старых врагов своего предтечи или ища сокровища, ценные для него, они несут наследие давно утерянного зла.

Игольчатая зараза

В тени леса игольчатая зараза издалека может быть принята за сгорбившегося гуманоида, передвигающегося шаркающей походкой. Вблизи же эти существа выглядят как ужасные растения, чьи иглы растут по всему телу. Игольчатый сорняк выбрасывает эти игры в стороны или запускает их как стрелы, которые пробивают доспех и плоть.

Когда игольчатая зараза обнаруживает угрозу, она выбрасывает пыльцу, которая с ветром передвигается к другим сородичам по всему лесу. Предупреждённые о местонахождении своих врагов, игольчатые заразы сходятся со всех сторон, чтобы омыть свои корни кровью.



Узрите наследие вампира Галтиаса: растения, что испили крови.

Ветвистая зараза

Когда добычи вокруг недостаточно, ветвистая зараза пускает в почву корни. В такие моменты они ничем не отличаться от обычного сухого кустарника. Когда же они высвобождают корни из земли для передвижения, ветки переплетаются друг с другом, формируя человекоподобное тело с головой и конечностями.

Ветвистая зараза ищет поляны и колодцы, прорастая там, и устраивая засады на потенциальных жертв, желающих отдохнуть или утолить жажду. Сбиваясь в группы, зараза сливается с естественной растительностью или грудами мусора или хвороста.

Ветвистая зараза очень суха, и потому особенно восприимчива к огню.

Вьющаяся зараза

Прикидываясь массой ползучих лиан, вьющаяся зараза скрывается в зарослях, ожидая приближающуюся добычу. Шевеля растения вокруг себя, эта зараза путает и сбивает с толку своих врагов, прежде чем атаковать.

Это единственная зараза, способная говорить. Благодаря связи со злым духом древа Галтиаса, которому он служит, зараза говорит надломленным голосом своего мёртвого господина, дразня своих жертв или ведя переговоры с более сильным противником.

Игольчатая зараза

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Иммунитет к состоянию глухота, ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 9
Языки понимает Общий, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (2к4+1).

Иглы. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (2к6+1).

Ветвистая зараза

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Навыки Скрытность +3
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к состоянию глухота, ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 9
Языки понимает Общий, но не говорит
Опасность 1/8 (25 опыта)

Обманчивая внешность. Пока зараза остаётся без движения, она неотличима от засохшего кустарника.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1).

Вьющаяся зараза

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Скрытность +1
Иммунитет к состоянию глухота, ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока зараза остаётся без движения, она неотличима от клубка лиан.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (2к6+2), и если размер цели не больше Большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и зараза не может сжимать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5–6). Цепкие корни и плети вырастают в 15-футовом радиусе вокруг заразы, засыхая через 1 минуту. В течение этого времени эта область является труднопроходимой местностью для существ, не являющихся растениями. Кроме того, все существа на выбор заразы, находящиеся в этой местности, когда растения только появляются, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе станут опутанными. Любое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 12, освобождая себя или другое опутанное существо при успехе.

Злобоглазы [Бехолдеры]

Одного взгляда на злобоглаза достаточно, чтобы понять всю его отвратительную и чужеродную природу. Эти агрессивные, ненавидящие всех и жадные аберрации считают всех остальных существ низшими, и либо играют ими, либо уничтожают их.

Шаровидное тело злобоглаза все время левитирует, его большой выпуклый глаз расположен над широкой пастью, полной острых зубов, глаза поменьше располагаться на стебельках, создавая эффект короны. Они все время изгибаются и крутятся, держа противников в поле зрения. Когда злобоглаз спит, он закрывает свой центральный глаз, но оставляет мелкие глаза открытыми, готовыми послать ему сигнал опасности.

Ксенофобы изоляционисты. Враги повсюду, по крайне мере, в это верит каждый злобоглаз. Они убеждены, что другие существа, мелкие, грубые и мерзкие, завидуют их великолепию и магическим силам. Злобоглазы всегда подозревают других в составлении заговоров против них, даже когда вокруг никого нет.

Презрение, которое злобоглазы испытывают по отношению к другим существам, не исключает презрения к себе подобным. Каждый злобоглаз считает, что его форма идеальная, а любое отклонение от неё — это недостаток расовой чистоты. Злобоглазы сильно отличаются друг от друга, поэтому конфликт между ними неизбежен. Некоторые злобоглазы защищены перекрывающимися хитиновыми пластинами. У других шкуры гладкие. У кого-то стебельки с глазами извиваются как щупальца, у других они похожи на глаза раков. Даже незначительные различия в окрасе шкуры могут сделать из двух злобоглазов врагов на всю жизнь.

Око тиран. Некоторые злобоглазы превращают свои ксенофобские наклонности в настоящий деспотизм. Вместо жизни в изоляции, они порабощают других существ, основывая и контролируя обширные империи. Такие злобоглазы иногда захватывают себе области внутри города или под ним, командуя целыми агентурными сетями.

Отчуждённые логова. Из-за отказа делить территорию с другими, большинство злобоглазов удаляться в холодные холмы, заброшенные руины и глубокие пещеры. Своё логово злобоглаз обычно вырезает лучом расщепления из своего глаза, соединяя вертикальными проходами камеры, расположенные друг над другом. Такое расположение позволяет злобоглазу спокойно перемещаться, одновременно затрудняя перемещения проникших в логово врагов. Если вдруг злоумышленники проникнут в логово, высокие потолки позволят злобоглазу левитировать наверху, пока его враги находятся на полу.

Комнаты в логове злобоглаза в полной мере отражают высокомерие этого существа. Они украшена трофеями, полученными в битвах, в том числе и окаменевшими искателями приключений, застывшими в последний момент с испуганными лицами, частичками других злобоглазов, и магическими вещами, полученными от могущественных врагов. Злобоглазы сами оценивают стоимость своих вещей, и по собственной воле редко расстанутся с сокровищами.

Логово злобоглаза

Центр логова злобоглаза это, как правило, просторная пещера с высокими потолками, где он может атаковать, не рискуя столкнуться в ближнем бою с врагом. У злобоглаза, обнаруженного в логове, показатель опасности 14 (11500 опыта).

Действия логова

При сражении в своём логове, злобоглаз может воззвать к окружающей магии и использовать действие логова. При значении инициативы «20» (в случае

ничьей проигрывает всем конкурентам) злобоглаз может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Квадратная площадь 50 × 50 футов, находящаяся в пределах 120 футов от злобоглаза, становится вязкой; это зона — труднопроходимая местность, до значения инициативы 20 в следующем раунде.
- Стены в пределах 120 футов от злобоглаза обрастают хватательными придатками до значения инициативы 20 через два раунда. Все существа по выбору злобоглаза, начинающие свой ход в пределах 10 футов от такой стены, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, или будут схвачены. Для высвобождения необходима успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 15.
- На твёрдой поверхности в пределах 60 футов от злобоглаза открывается глаз, испускающий случайным образом выбранный луч из глаз этого злобоглаза в цель, видимую злобоглазом на его выбор. После этого глаз закрывается и исчезает.

Злобоглаз не может повторять эффект, пока все эффекты не будут использованы, и он не может использовать один эффект два раунда подряд.

Местные эффекты

Местность, в которой находится логово злобоглаза, искажается сверхъестественной природой существа. Обычно это один или несколько из следующих эффектов:

- Существа в пределах 1 мили от логова злобоглаза иногда ощущают, что за ними наблюдают, хотя рядом никого нет.
- Когда злобоглаз спит, в пределах 1 мили от его логова происходят незначительные искажения, исчезающие через 24 часа. Отметки на стенах пещер могут едва заметно измениться, мрачные безделушки могут посвиться там, где их не было, безобидная слизь может покрыть статую, и так далее. Эти эффекты применяются только к естественным поверхностям и немагическим объектам, которые ни на кого не надеты.

Если злобоглаз умирает, эти эффекты пропадают в течение 1к10 дней.

Тиран смерти

Иногда разум спящего злобоглаза забредает дальше обычного безумия, воображая себе реальность, в которой он существует после смерти. Когда такие сны завладевают злобоглазом, он может трансформироваться, скинув плоть, и став тираном смерти. Он хитёр и управляет той же магией, которой владел при жизни, но теперь он подпитывается силой нежити.

Тиран смерти выглядит как массивный голый череп с точечкой красного света, сверкающей в пустой глазнице. Его глаза на отростках сгнили, и десять призрачных глаз теперь парят над ним, свирепо смотря во всех направлениях.

Смертоносный деспот. Как и при существовании в виде злобоглазов, тираны смерти распространяют свою власть на других существ. Кроме того, способность злобоглаза отменять магию взглядом центрального глаза, сменяется на более зловещую силу тирана смерти, который теперь может превращать бывших рабов или врагов в нежить.

Зомби, созданные тираном смерти, используют и выбрасываются им по мере необходимости. Они охраняют вход в логово тирана смерти или его сокровищницу. Они служат приманкой в ловушках, а в бою выступают в роли расходного материала. Зомби отвлекают сильных врагов и дают время тирану смерти занять положение и подготовиться к уничтожению врага.

Армия мёртвых. Тиран смерти, ставший нежитью, становиться машиной уничтожения. Движимый жаждой власти и безопасности, он приближается к человеческим поселениями, уничтожая своими лучами все живое, попавшееся ему на пути, а затем создаёт себе армию нежити. Если его не остановить, тиран смерти может за неделю уничтожить население большого города, а затем он устремит свой мёртвый взгляд на дальнейшие завоевания. Любое уничтоженное поселение пополняет армию зомби тирана смерти.

Природа нежити. Тиран смерти не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Логово тирана смерти

Логово тирана смерти обычно похоже на логово злобоглаза, но содержит больше смертоносных ловушек и более запущено. У тирана смерти, обнаруженного в логове, показатель опасности 15 (13000 опыта).

Действия логова

При сражении в своём логове, тиран смерти может воззвать к окружающей магии и использовать действие логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) тиран смерти может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Квадратная площадь 50 × 50 футов, находящаяся в пределах 120 футов от тирана, наполняется призрачными глазами и щупальцами. Для всех существ кроме тирана смерти эта местность слабо заслонена и является труднопроходимой, до значения инициативы 20 в следующем раунде.
- Стены обрастают призрачными придатками до значения инициативы 20 через два раунда. Все существа, включая тех, что находятся на Эфирном Плане, враждебные тирану и начинающих свой ход в пределах 10 футов от стены, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе станут схваченными. Для высвобождения необходима успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 17.
- В воздухе в пределах 50 футов от тирана открывается призрачный глаз, испускающий случайным образом выбранный луч из глаз этого тирана в цель на выбор тирана. Призрачный глаз считается эфирным источником. После этого глаз закрывается и исчезает.

Тиран смерти не может повторять эффект пока все эффекты не будут использованы, и он не может использовать один эффект два раунда подряд.

Местные эффекты

Местность, в которой находится логово тирана смерти, искажается сверхъестественной природой существа. Обычно это один или несколько из следующих эффектов:

- Существа в пределах 1 мили от логова тирана смерти иногда ощущают, что за ними наблюдают, хотя рядом никого нет.
- Когда существо, враждебное тирану, и знающее о его существовании, заканчивает продолжительный отдых в пределах 1 мили от логова тирана, бросьте к20 для этого существа. При результате «10» или меньше существо подвергается атаке одного случайным образом выбранного луча из глаза тирана.

Если тиран смерти умирает, эти эффекты пропадают в течение 1к10 дней.

«Каждый злобоглаз думает, что он — олицетворение всего вида злобоглазов, и единственное, чего он боится, так это мысли о том, что он ошибается»

— Валкар Айронфел, дварфский мудрец

Злобоглаз [Бехолдер]

Большая аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 180 (19к10 + 76)
Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Инт +8, Мдр +7, Хар +8
Навыки Внимательность +12
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Глубинная Речь, Подземный
Опасность 13 (10000 опыта)

Конус антимагии. Центральный глаз злобоглаза создаёт 150-футовым конусом зону антимагии, как заклинание *преграда магии [antimagic field]*. В начале каждого своего хода злобоглаз решает, в какую сторону направлен конус, и будет ли он активен. Эта зона работает и против лучей из глаз самого злобоглаза.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (4к6).

Лучи из глаз. Злобоглаз испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до трёх целей, видимых в пределах 120 футов:

1. Очаровывающий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станет очарованным злобоглазом на 1 час, или пока злобоглаз не причинит ему вред.

2. Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. Замедляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 16. При провале скорость цели на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может совершать реакции, и может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

5. Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 16, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

6. Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе злобоглаз переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода злобоглаза, либо пока злобоглаз не станет недееспособным.

Если цель — предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не несомый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Злобоглаз может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.

7. Усыпляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе уснёт и в течение 1 минуты будет лишено сознания. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием разбудит его. Этот луч не оказывает никакого эффекта на конструктов и нежить.

8. Луч окаменения. Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 16. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. В конце своего следующего хода оно должно повторить этот спасбросок. При успехе эффект оканчивается. При провале существо становится окаменевшим, пока не будет использовано заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия.

9. Луч расщепления. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 16, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли.

Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

10. Луч смерти. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 16, иначе получит урон некротической энергией 55 (10к10). Цель умирает, если луч уменьшает её хиты до 0.

Легендарные действия

Злобоглаз может совершить 3 легендарных действия, используя описанный ниже Луч из глаз. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Злобоглаз восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Луч из глаз. Злобоглаз использует один случайным образом выбранный луч из глаз

«Скопление крошечных огоньков спустилось из темной расщелины на полотке. Это искры своим свечением осветили большой чужеродный череп, висящий под ними»

— из дневников Джастуса Холлоуквила, исследователя Подгорья

Тиран смерти

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 187 (25к10 + 50)
Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	14(+2)	19(+4)	15(+2)	19(+4)

Спасброски Сил +5, Тел +7, Инт +9, Мдр +7, Хар +9
Навыки Внимательность +12
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 22
Языки Глубинная Речь, Подземный
Опасность 14 (11500 опыта)

Конус отрицательной энергии. Центральный глаз тирана смерти испускает 150-футовым конусом невидимую магическую отрицательную энергию. В начале каждого своего хода тиран решает, в какую сторону направлен конус, и будет ли он активен.

Все существа в этой области не могут восстанавливать хиты. Все гуманоиды, умирающие в ней, становятся зомби под командованием тирана. Мёртвый гуманоид сохраняет своё место в порядке инициативы и оживает в начале своего следующего хода, при условии, что его тело не уничтожено полностью.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (4к6).

Лучи из глаз. Тиран смерти испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до трёх целей, видимых в пределах 120 футов:

1. Очаровывающий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станет очарованным тираном на 1 час, или пока злобоглаз не причинит ему вред.

2. Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. Замедляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17. При провале скорость цели на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может совершать реакции, и может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

5. Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

6. Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со 17 , иначе тиран переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода тирана, либо пока тиран не станет недееспособным.

Если цель — предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не несомый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Тиран может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.

7. Усыпляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе уснёт и в течение 1 минуты будет лишено сознания. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием разбудит его. Этот луч не оказывает никакого эффекта на конструктов и нежить.

8. Луч окаменения. Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 17. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. В конце своего следующего хода оно должно повторить этот спасбросок. При успехе эффект оканчивается. При провале существо становится окаменевшим, пока не будет использовано заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия.

9. Луч расщепления. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли.

Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

10. Луч смерти. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе получит урон некротической энергией 55 (10к10). Цель умирает, если луч уменьшает её хиты до 0.

Легендарные действия

Тиран смерти может совершить 3 легендарных действия, используя описанный ниже Луч из глаз. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Тиран восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Луч из глаз. Тиран смерти использует один случайным образом выбранный луч из глаз.

Наблюдатель это малый злобоглаз, который призван магическим ритуалом из другого плана существования. Компоненты этого ритуала включают четыре глаза на стебельках злобоглаза. Соответственно, у наблюдателя есть четыре глаза, расположенные парами с каждой стороны от широкого глаза в центре его четырёхфутового шаровидного тела.

Магический страж. Призванный наблюдатель охраняет местность или сокровища по выбору того, кто его призвал, на протяжении 101 года, не позволяя никому, кроме призывателя, заходить в эту зону или получать доступ к сокровищам, при условии, что призыватель не приказал обратного. Если вещь похищена или уничтожена до срока, призванный наблюдатель исчезает. В любом другом случае он никогда не оставит своего поста.

Проблески безумия. Несмотря на то, что наблюдатель умеет говорить, он предпочитает общаться телепатически. Пока он на страже, он вежлив, свободно говорит о своих приказах и своём призывателе. Тем не менее, даже короткого разговора с наблюдателем хватит, чтобы понять причуды его личности, вызванные долгими годами изоляции. Он может придумать воображаемых врагов, говорить о себе в третьем лице или пытаться подражать голосу своего призывателя.

Как и любой злобоглаз, наблюдатель считает себя воплощением всего своего рода и люто ненавидит других наблюдателей. Если два наблюдателя сталкиваются, они почти всегда сражаются до смерти.

Освобождение от службы. Когда наблюдатель заканчивает свою службу, он предоставляется сам себе. Многие поселяются в тех же местах, которые охраняли, особенно если их призыватели умерли. С потерей цели, безумие наблюдателя, лишь мелькавшее во время его службы, проявляется в полной мере.

Наблюдатель

Средняя аберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +6
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к6 – 1).

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает один или два магических луча из глаз в одно или два существа, видимых в пределах 90 футов. Каждый луч используется только один раз в ход.

1. Луч замешательства. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе она не сможет использовать реакции до конца своего следующего хода. Во время своего хода цель не может перемещаться, и обязана действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, она в своём ходу ничего не делает.

2. Парализующий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. Луч страха. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станет испуганной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если наблюдатель ей виден, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. Ранящий луч. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон некротической энергией 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Создание еды и воды. Наблюдатель магическим образом создаёт достаточное количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

Реакции

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает успешный спасбросок от заклинания, или атака заклинанием промахивается по нему, наблюдатель может выбрать другое существо (включая самого заклинателя), видимое в пределах 30 футов. Заклинание нацеливается на выбранное существо вместо наблюдателя. Если заклинание заставляет совершить спасбросок, его совершает выбранное существо. Если у заклинания есть атака, бросок атаки перебрасывается по выбранному существу.

Зомби

Откуда-то из темноты слышатся гортанные стоны. В поле зрения появляется шатающееся тело, подволакивающее распухшую ногу и тянущее изломанные руки. Зомби с лёгкостью убьют всех, кто не успеет избежать их объятий.

Тёмные слуги. Зловещая некромантия заставляет мёртвых подниматься в виде зомби, выполняющих без страха и сомнения то, что прикажет их создатель. Они двигаются неровной, дёргающейся походкой, одетые в гниющие остатки того, в чём их похоронили, окружая себя зловонным запахом разложения.

Большинство зомби создаётся из гуманоидных останков, однако подобием жизни могут быть наполнены плоть и кости любого живого существа. Обычно для этого используется заклинание из арсенала некромантии. Некоторые зомби могут подниматься самостоятельно, когда тёмная магия окутывает какое-либо пространство. Единожды поднятое как зомби, существо не сможет больше вернуться к жизни, разве что кроме как посредством могущественной магии, например, заклинания *воскрешение [resurrection]*.

У зомби нет никакого осознания бывшего себя, его разум лишён мыслей и фантазии. Без приказа зомби будет просто стоять на месте и гнить, пока рядом не окажется кто-то, кого можно убить. Магия, поднявшая зомби, наполняет его злом, поэтому оставленный без цели, он атакует любое живое существо, столкнувшееся с ним.

Отвратительные тела. Зомби появляются такими, какими они были при жизни, демонстрируя раны, от которых умерли. Однако магия, которая создаёт этих ужасных существ, требует времени. Мёртвые воины могут подняться на поле боя, выпотрошенные и раздутые, после нескольких дней на солнце. Грязный мертвец, бывший когда-то крестьянином, может прорыть себе путь из земли, покрытый личинками и червями. Зомби может быть вынесен прибоем или восстать посреди болота, разбухший и воняющий, после многих недель, проведённых в воде.

Безмозглые солдаты. Зомби выбирают самый кратчайший путь к своему врагу, неспособные оценить препятствия на пути, тактику и опасный ландшафт. В стремлении достичь своего врага, находящегося на другом берегу, они могут войти в бурлящую реку, где их размажет о камни. Чтобы убить противника, стоящего внизу, зомби могут выйти в открытое окно. Они бездумно шагнут в полыхающий огонь, колодец с кислотой, и напрямки пойдут через поле, усеянное шипами.

Они могут следовать простым приказам и отличать друзей от врагов, но их способности ограничены волочением ног туда, куда укажут, убивая всех врагов на пути. Зомби обычно вооружены тем, что использовали, и не будут поднимать выпавшее оружие и другие инструменты, пока им не прикажут.

Натура нежити. Зомби не нужен воздух, еда, питьё и сон.

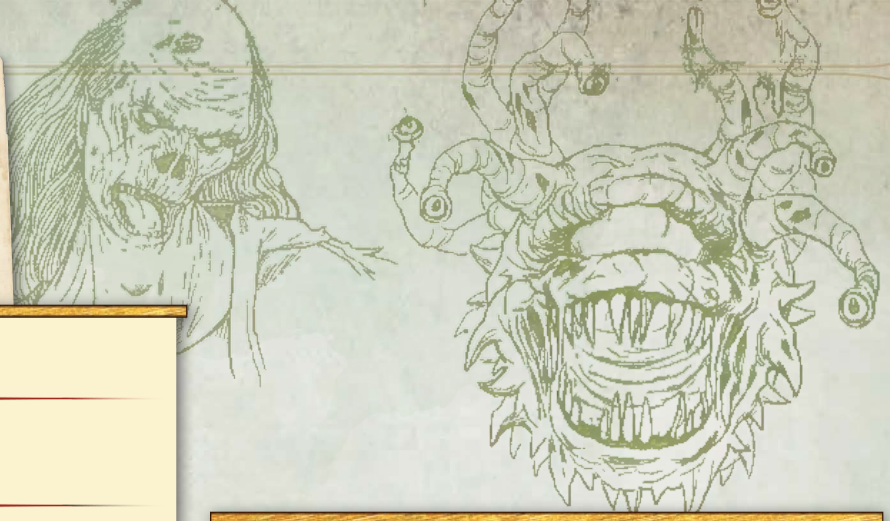
Зомби

Огр зомби

Злобоглаз зомби

«После смерти Бика мы сотворили над его телом заклинание восставший труп. Это было забавно, пока зомби не начал вонять, поэтому мы облили его маслом и отправили в костёр. Бик, наверное, оценил бы шутку».

— Фонкин Ноддипик, друг



Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1).

Огр зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8
Хиты 85 (9к10 + 36)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (–2)	18 (+4)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки понимает Великаний и Общий, но не говорит
Опасность 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Злобоглаз зомби [Бехолдер-зомби]

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Спасброски Мдр +2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает Глубинную Речь и Подземный, но не говорит
Опасность 5 (1800 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (4к6).

Луч из глаз. Зомби использует случайным образом выбранный магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 футов.

1. Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

2. Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

4. Луч расщепления. Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли.

Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

Зорн

Странные существа со Стихийного Плана Земли, зорны вынюхивают драгоценные камни и металлы, после чего пробираются через землю и скалы, чтоб поглотить эти сокровища. На Материальном Плане зорну приходится много перемещаться по Подземью, чтоб прокормить себя, поэтому, если в их рационе не хватает ценных минералов, они становятся агрессивными к шахтёрам и искателям сокровищ.

На неестественное происхождение зорнов намекают их необычайно тяжёлое тело и огромный мощный рот, расположенный на вершине головы. Три его длинные руки заканчиваются острыми когтями, а его три больших глаза с каменными веками смотрят во всех направлениях.

Стихийные путешественники. Обладающие силой стихийной земли зорны скользят сквозь камень и грязь так же легко, как рыба плавает в воде. При движении они не перемещают землю или камни, а сливаются с ней и проходят, не оставляя ни туннелей, ни дыр, ни намёка на своё присутствие.

Зорны предпочитают не покидать свой родной план, где они с лёгкостью могут поедать запасы драгоценных камней и металлов. Когда зорн попадает на Материальный План, будь то случайно или из любопытства, он в равной мере ищет пропитание и путь домой.

Воры и попрошайки. Зорны блуждают в недрах земли в поисках драгоценных металлов и камней. Из-за неспособности поглощать органическую материю, они игнорируют прочих существ. Однако умение зорна унюхать металлы и камни часто привлекает его внимание к искателям приключений, имеющим при себе монеты и драгоценные камни. Так как зорны не злые, они выпрашивают или торгуются, предлагая информацию, полученную ими в путешествии, в обмен на сокровища. При отказе зорны переходят к угрозам и запугиванию. Голодающие или разозлённые они прибегают к силе.

Зорн

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 73 (7к8 + 42)
Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +6, Скрытность +3
Сопротивление к урону колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Терран
Опасность 5 (1800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не беспокоит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтём и одну атаку укусом.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (3к6+3).

Й

«Будьте начеку! Это не ветер воет!»
— Келеста Хоук
из Изумрудного Анклава

Йети

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки язык Йети
Опасность 3 (700 опыта)

Страх огня. Если йети получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Тонкий нюх. Йети совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Снежный камуфляж. Йети совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Мультиатака. Йети может использовать Леденящий взгляд и совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к6+4) плюс урон холодом 3 (1к6).

Леденящий взгляд. Йети нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит йети, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 от этой магии, иначе получит урон холодом 10 (3к6) и станет парализованной на 1 минуту, если только не обладает иммунитетом к холоду. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, цель получает иммунитет к Леденящему взгляду всех йети (но не отвратительных йети) на 1 час.

Йети

Несомые ветром с далёких гор вопли йети порождают страх в сердцах немногочисленных пастухов и шахтёров, обитающих среди вершин. Эти громадные существа рыщут среди горных пиков в непрестанной охоте за пищей. Их снежно-белый мех позволяет им как призракам бродить на фоне снежных ландшафтов. Холодные как лёд, обезьяньи глаза йети могут заморозить добычу на месте.

Заядлые охотники. Коренные жители гор стараются путешествовать вооружёнными группами, зная, что йети способны учуять запахи на расстоянии многих миль. Стоит йети учуять добычу, как они, завывая от охотничьего азарта, несутся к ней по льду и камню. Даже в метель запах добычи привлекает йети сквозь холод и снег.

Йети охотятся в одиночку или небольшими семейными стаями. Когда существо убегает от йети или вовлекает его в сражение, могут прийти другие йети, учуявшие аромат крови. Йети борются друг с другом за территорию и за останки таких сражений на ней, и убитых в этой борьбе, также пожирают, сопровождая пиршество довольными воплями.

Ужасающие ревуны. Перед лавиной, снежной бурей или смертельным морозом завывания йети летят на ледяном ветру вниз по склонам гор. Некоторые горные обитатели верят в то, что в воплях йети звучат голоса их близких, погибших в лавинах и вьюгах, суля своим плачем недобрые предзнаменования. Более прагматичные люди считают, что вопли йети это напоминание о том, что, несмотря на все достижения цивилизации, они могут стать добычей сил дикой природы.

Зверские буяны. Когда горные стада изобилуют скотом, йети предпочитают держаться подальше от людских областей. Но ведомые голодом, они волнами накатываются на людские поселения; ломая ворота и стены частокола, которые отпугивали их когда-то, они поедают всех, кто обитал внутри них.

Коварные горцы иногда используют йети как невольное оружие. Военачальник может приказать подбросить зарезанных коз или овец в лагерь врага, чтобы тем самым спровоцировать нападение йети, которое создаст хаос и серьёзно проредит ряды неприятеля перед предстоящей битвой. Вожди горных кланов в желании расширить свою территорию устраивают большие облавы, лишая йети источников добычи и провоцируя их на нападения на человеческие поселения, которые потом легко можно будет захватить.

Отвратительный йети. Отвратительный йети крупнее обычного йети, и в стоячем виде втрое выше человека. Как правило, они живут и охотятся в одиночку, хотя пара отвратительных йети может прожить вместе достаточно долго, чтобы вырастить потомство. Эти огромные йети территориальные и дикие, они нападают на любых теплокровных существ, с которыми они сталкиваются, и пожирают их, а потом разбрасывают их кости по льду и снегу.

Отвратительный йети

Огромный монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 137 (11к12 + 66)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (–1)	13 (+1)	9 (–1)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки язык Йети
Опасность 9 (5000 опыта)

Страх огня. Если йети получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Тонкий нюх. Йети совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Снежный камуфляж. Йети совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Мультиатака. Йети может использовать Леденящий взгляд и совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к6+7) плюс урон холодом 7 (2к6).

Леденящий взгляд. Йети нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит йети, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18 от этой магии, иначе получит урон холодом 21 (6к6) и станет парализованной на 1 минуту, если только не обладает иммунитетом к холоду. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, цель получает иммунитет к Леденящему взгляду этого йети на 1 час.

Холодное дыхание (перезарядка 6). Йети выдыхает холодный воздух 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, получая урон холодом 45 (10к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

«Они выбираются из утроб матерей, чтобы нести разрушение. Ну как таких не любить?»

— Баба Яга

Камбион

Камбионы являются отпрысками исчадий (обычно суккубов или инкубов) и гуманоидов (обычно людей). Камбионы наследуют черты обоих родителей, однако рога, кожистые крылья и жилистые хвосты явно указывают на их чужеродное происхождение.

Рождённые быть плохими. Взрослея, камбионы развратом и пороками повергают в ужас даже самых преданных смертных родителей. Даже в юности камбионы позиционируют себя как владыки смертных. Они могут организовать бунты в городах, собирая банды гуманоидов и младших дьяволов себе в услужение.

Пешки сильных. Камбионы вынуждены служить исчадьям, из восхищения и страха, но втайне ожидая, что однажды займут их место. Камбионы, выросшие в Девяти Преисподних, служат солдатами, посланниками и личными слугами дьяволов. В Бездне камбионы занимают своё место исходя из своей силы и воли.

Порождения Граз'зта. Демонический повелитель Граз'зт любит сношаться с гуманоидами, которые заключили сделку с исчадиями, и он породил множество камбионов, которые помогают ему сеять хаос по всей мультивселенной. Отпрыски Граз'зта отличаются угольно-чёрной кожей, раздвоенными копытами, шестипалыми руками и невероятной красотой.

Камбион

Среднее исчадие, любое злое мировоззрение

Класс Доспеха 19 (чешуйчатый доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +7, Тел +6, Инт +5, Хар +6
Навыки Внимательность +4, Запугивание +6, Обман +6, Скрытность +7
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Бездны, Инфернальный, Общий
Опасность 5 (1800 опыта)

Благословение исчадия. КД камбиона включает бонус Харизмы.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой камбиона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *обнаружение магии [detect magic], приказ [command], смена обличья [alter self]*
1/день: *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Действия

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашные атаки или два раза использует ***Огненный луч.***

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4), или колющий урон 8 (1к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненный луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6).

Чары исчадия. Один гуманоид, видимый камбионом в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель подчиняется устным командам камбиона. Если цель терпит вред от камбиона или другого существа, или получает самоубийственную команду от камбиона, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, она получает иммунитет к Чарам исчадия этого камбиона на следующие 24 часа.

Карги

Карга олицетворяет собой злобу и жестокость. Хоть карги и напоминают морщинистых старух, нет никого беспощаднее этих чудовищных существ, чей внешний вид отражает лишь нечестивость их сердец.

Лики зла. Карги — древние существа родом из Страны Фей и язвы на мире смертных. Иссохшие лица, покрытые пятнами и бородавками, обрамлены длинными истрёпанными волосами, а костлявые пальцы оканчиваются когтями, режущими плоть как масло. Простая одежда их всегда разорвана и потрёпана.

Все карги владеют магическими способностями, а некоторые осваивают колдовство. Они меняют обличье и проклинают врагов, а высокомерие заставляет их считать собственную ворожбу вызовом магии богов, которых они поносят при каждом случае.

Шабаш карг

Когда нужно работать сообща, несмотря на эгоизм, карги собираются в шабаши. В шабаш могут входить разные ведьмы, в нём они считаются равными. Тем не менее, каждая жаждет личной власти.

Шабаш — это три карги, и конфликт между двумя всегда может решить третья. Если встречается больше трёх карг, например, когда возникает конфликт между несколькими шабашами, всё погружается в хаос.

Совместное колдовство. Если все три представительницы шабаша находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждая может накладывать следующие заклинания из списка волшебника, но ячейки заклинаний у них общие на всех.

1 уровень (4 ячейки): *луч болезни [ray of sickness], опознание [identify]*
2 уровень (3 ячейки): *поиск предмета [locate object], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], молния [lightning bolt], проклятие [bestow curse]*
4 уровень (3 ячейки): *воображаемый убийца [phantasmal killer], превращение [polymorph]*
5 уровень (2 ячейки): *наблюдение [scrying], связь с иным миром [contact other plane]*
6 уровень (1 ячейка): *разящее око [eyebite]*

При накладывании этих заклинаний каждая карга считается заклинателем 12 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики. Сл спасброска от заклинаний равна 12 + модификатор Интеллекта карги, а бонус атаки заклинанием равен 4 + модификатор Интеллекта.

Глаз карги. Шабаш может создать магический предмет, называемый *глазом карги*, который делают из настоящего глаза, покрытого лаком, подвешенного на манер кулона. Обычно глаз доверяют помощнику, для сохранения и переноски. Карга в шабаше может действием посмотреть через этот глаз, если он находится на одном с ней плане. У *глаза карги* КД 10, 1 хит и тёмное зрение в радиусе 60 футов. Если его разрушить, все члены шабаша получают урон психической энергией 3к10 психического урона и становятся ослеплёнными на 24 часа.

У шабаша может быть только один глаз одновременно, и создание нового требует проведения ритуала всеми тремя участницами. Ритуал занимает 1 час, и карги не смогут совершить его, будучи слепыми. Если во время совершения ритуала какая-нибудь карга совершает любое лишнее действие, шабаш должен начинать ритуал заново.

Карги называют себя причудливо, выбирая странные прозвища, такие как Чёрная Морвен, Пегги Свинноногая, Старушка Ивовая Колода, Бабуля Шуг, Гнилая Этель или Тётушка Червезуб.

Чудовищные матери. Карги размножаются, похищая и пожирая человеческих младенцев. Украв ребёнка из колыбели или утробы матери, карга его съедает. Через неделю карга рожает дочь, которая до тринадцатилетия выглядит как человек, после чего превращается в копию карги-матери.

Иногда карги взращивают дочерей, создавая шабаш. Они могут и вернуть ребёнка скорбящим родителям, наблюдая из теней, за тем, как он растёт и вот-вот превратится в чудище.

Тёмные сделки. Высокомерные карги считают себя самыми хитрыми, и ко всем остальным относятся как к низшим существам. Но даже при этом карга может сотрудничать со смертным, покуда он выказывает должное уважение и почтение. За свою долгую жизнь карги накапливают много знаний об окружающих землях, тёмных существах и магии, которыми они с удовольствием торгуют.

Карги любят наблюдать за развращением смертных, и сделки с ними всегда опасны. Условия обычно предполагают сделки с совестью или отказ от чего-то дорогого, особенно если речь идёт о потерянной вещи или знаниях.

Дурная порода. Карги любят украшать себя чем-то мёртвым, подчёркивая внешность костьми, кусками плоти и грязью. Они специально теребят раны и не сводят пятна с кожи, превращая их в гноящуюся плоть. Красивые существа вызывают у карг отвращение, но они могут им «помочь», изменив их тело.

Отвращение красной нитью проходит через все сферы жизни карг. Карга может летать в огромном черепе великана, который она хранит на верхушке дерева, сделанного в виде огромного обезглавленного тела. Другая может путешествовать с чудовищами и рабами в клетях, прикрытых иллюзией, чтобы заманить поближе доверчивых путников. Карги заостряют зубы точильными камнями, а материю для одеяний ткут из внутренностей жертв, с усмешкой реагируя на ужас, который испытывают при виде их действий другие.

Тёмное сестринство. Карги поддерживают друг с другом связи и обмениваются знаниями. Поэтому, вполне вероятно, что каждая карга знает о существовании всех других. Карги друг друга недолюбливают, но соблюдают извечный кодекс поведения. Они заявляют о своём присутствии до пересечения границ другой карги, приносят дары, посещая жилища карг, и не нарушают клятв, данных другим каргам, если только эти клятвы не были произнесены со скрещёнными за спиной пальцами.

Некоторые ошибаются, думая, что эти правила распространяются на всех существ. Если такое случится, карга будет водить существо за нос, играя, а потом преподаст урок, который оно вряд ли забудет.

Тёмные логова. Карги живут в тёмных лесах, мрачных трясинах, унылых болотах и на штормовых побережьях. Со временем пейзаж вокруг логова заражается тлетворностью карги, и земля будто сама старается убить пришедших. Искривлённые деревья хватают прохожих в темноте, а виноградные лозы ползут сквозь подлесок, утаскивая путников по одному. Зловонный туман превращает воздух в яд, а топи и водовороты готовы засосать неосторожных.

Зелёная карга

Гнусные и злобные зелёные карги живут в умирающих лесах, на безлюдных болотах и туманных топях, устраивая логова в пещерах. Зелёные ведьмы любят манипулировать людьми, скрывая намерения за слоями лжи. Они заманивают жертв, имитируя голоса и прося о помощи, отваживая нежеланных гостей криками диких зверей.

Одержимость печалью. Зелёные карги пируют на печали и трагедиях других. Они ликуют, когда надежда оборачивается отчаяньем не только для одного существа, но и для целых народов.

Шабаш. Зелёная карга, состоящая в шабаше (смотрите врезку «шабаш карг»), имеет показатель опасности 5 (1800 опыта).

Зелёная карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Внимательность +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий, Общий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: злая *насмешка [vicious mockery], малая иллюзия [minor illusion], пляшущие огоньки [dancing lights]*

Подражание. Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что несёт и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесённые эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснётся, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервёт концентрацию (как при концентрации на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить её можно только с помощью магии. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, становится невидимым вместе с ней.

Морская карга

Морские карги живут в мрачных и грязных подводных логовах, в окружении водянников и других водных чудовищ.

Красота приводит морских карг в ярость. Когда морская карга сталкивается с чем-то красивым, она может просто атаковать, или испортить это. Если что-то прекрасное даёт надежду, морская ведьма хочет вселить отчаяние. Если что-то внушает мужество, морская ведьма хочет вселить страх.

Уродство внутри и снаружи. Морские карги являются самыми уродливыми из всех карг. Склизкая чешуя покрывает их мертвенно-бледную кожу. Волосы морской карги похожи на водоросли и покрывают её тощее тело, а её стеклянные глаза выглядят безжизненными, как у куклы. Также морская карга может скрывать свой истинный облик под покровом иллюзии, но из-за проклятья она всё равно кажется уродливой. В лучшем случае она может притвориться нищенкой.

Шабаш. Морская карга, состоящая в шабаше (смотрите врезку «шабаш карг»), имеет показатель опасности 4 (1100 опыта).

Предметы ночной карги

Ночная карга носит с собой два крайне редких магических предмета, созданных для себя. Если они потеряются, она пойдёт на многое, чтобы вернуть их, потому что создание новых требует много времени и сил.

Каменное сердце. Этот блестящий чёрный камень позволяет карге становиться бестелесной. Прикосновение к нему также лечит все болезни. Создание занимает 30 дней.

Сумка душ. Если существо умирает от воздействия Ночных кошмаров, карга ловит его душу в чёрный мешок, сшитый из плоти. *Сумка* вмещает только одну злую душу, и только та карга, что создала его, может ей пользоваться. Создание *сумки душ* занимает 7 дней и требует приношения в жертву гуманоида (из плоти которого и делается сумка).

Морская карга

Средняя фея, хаотично-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Акван, Великаний, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Кошмарная внешность. Все гуманоиды, начинающие ход в пределах 30 футов от карги, и видящие её истинный облик, должны совершать спасбросок Мудрости со Сл 11. При провале существо становится испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если карга находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Кошмарной внешности этой карги на следующие 24 часа.

Если цель не захвачена врасплох, и обнаружение истинного облика карги не было неожиданным, цель может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода совершает с помехой броски атаки по карге.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Смертельный взгляд. Карга нацеливается на одно испуганное существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит каргу, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11 от этой магии, иначе её хиты опускаются до 0.

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что несёт и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое уродливое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесённые эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, карга может скрыть когти на пальцах, но тот, кто коснётся её руки, почувствует когти. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 16 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Ночная карга

Хитрые и разрушительные ночные карги любят поворачивать помыслы во зло: любовь в одержимость, доброту в ненависть, преданность в пренебрежение, щедрость в эгоизм. Ночные карги испытывают извращённую радость, развращая смертных.

Ночные карги когда-то были существами Страны Фей, но за испорченность их давным-давно изгнали в Гадес, где они превратились в исчадий. Ночные карги уже давно распространились по всем Нижним Планам.

Торговцы душами. Пока человек спит, ночная карга может, находясь на Эфирном Плане, вторгнуться в его сны. Существо с истинным зрением увидит призрачный облик карги, сидящей на жертве. Карга наполняет разум жертвы сомнениями и страхами, надеясь подвигнуть её на злые поступки. Она не окончит свои ночные бдения, пока жертва не издохнет во сне. Если карге удалось побудить жертву совершить тёмное деяние, она ловит её искалеченную душу в *сумку душ* (смотрите врезку «предметы ночной карги») и уносит её в Гадес.

Шабаш. Ночная карга, состоящая в шабаше (смотрите врезку «шабаш карг»), имеет показатель опасности 7 (2900 опыта).

Ночная карга

Среднее исчадие, нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	16(+3)	14(+2)	16(+3)

Навыки Внимательность +6, Обман +7, Проницательность +6, Скрытность +6
Сопротивление к урону огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к состоянию очарование
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Бездны, Инфернальный, Общий, Первичный
Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная стрела [magic missile], обнаружение магии [detect magic]*
2/день каждое: *луч слабости [ray of enfeeblement], усыпление [sleep], уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Сопротивление магии. Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Когти (только в форме карги). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Смена формы. Карга магическим образом превращается в гуманоидную женщину Маленького или Среднего размера, либо же принимает свой истинный облик. Её статистика одинакова во всех обликах. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, не превращается. Она принимает истинный облик, когда умирает.

Эфирность. Карга магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Для этого у карги должно быть *каменное сердце*.

Ночные кошмары (1/день). Находясь на Эфирном Плане, карга магическим образом касается спящего на Материальном Плане гуманоида. Заклинание *защита от добра и зла [protection from evil and good]*, наложенное на цель, предотвращает этот контакт, равно как и *магический круг [magic circle]*. Пока контакт поддерживается, цель переживает ужасные видения. Если эти видения длятся как минимум 1 час, цель не получает преимущества от отдыха, и максимум её хитов уменьшается на 5 (1к10). Если этот эффект опускает максимум хитов до 0, цель умирает, и если цель была злой, её душа захватывается *сумкой душ*. Уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.

Квагготы

Дикие и территориальные квагготы карабкаются по расщелинам Подземья. Они яростно сметают своих противников, становясь ещё более смертоносными перед лицом смерти.

Происхождение квагготов. Квагготы никогда не были просвещённым видом, но и не всегда были жестокими обитателями Подземья, коими они являются сегодня. В отдалённом прошлом племена квагготов обитали на поверхности, как ночные лесные охотники, обладающие своим языком и культурой. Когда в мире смертных появились эльфы, они схлестнулись с квагготами, что со временем почти привело к вымиранию последних. Лишь побег в глубины Подземья позволил квагготам выжить.

С течением столетий под поверхностью мира, шкуры квагготов обесцветились, а их зрение приспособилось к темноте. Постоянная опасность и странная магия их новой среды обитания изменила их. Становясь всё более дикими и жестокими, они поедали всю еду, которую могли найти, а когда не могли найти её — охотились друг на друга. Они забыли своё прошлое тогда, когда каннибализм стал частью их новой культуры.

Слуги дроу. Древняя вражда с эльфами поверхности облегчила привлечение квагготов тёмными эльфами на свою сторону. За недавние годы дроу заинтересовались разведением квагготов, поощряя их свирепость, и укрепляя их послушание. Богатые дома дроу содержат легионы квагготов под своим командованием. Более того, дроу культивируют ненависть квагготов к эльфам, отправляясь с ними в набеги на известные им анклавы эльфов на поверхности.

Тоноты. Некоторые квагготы впитывают психическую энергию, которой пронизаны части Подземья. Когда племя обнаруживает, что один из них унаследовал способности такого рода, они выдвигают его на роль племенного шамана, или тонота. Тонот хранит знания племени и гарантирует его превосходство над врагами. Тонота, который подвёл своё племя, убивают и съедают во время каннибальского ритуала, в надежде, что его силы перейдут к другому, более достойному квагготу.

Иммунитет к ядам. Поколения охоты на ядовитых подземных существ и постоянное воздействие плесени и грибов, растущих в глубинах, заставили квагготов выработать иммунитет к ядам всех видов.

Квагготы

Средний гуманоид (квагготы), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Атлетика +5
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Ярость от ранения. Если у квагготы 10 или меньше хитов, он совершает броски атаки с преимуществом. Кроме того, он причиняет дополнительный урон 7 (2к6) всем целям, по которым попадает рукопашными атаками.

Действия

Мультиатака. Квагготы совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Вариант: Квагготы тонот

Квагготы тонот отличается от обычного квагготы тем, что его показатель опасности равен 3 (700 опыта), и он обладает следующей особенностью:

Врождённое колдовство (психоника). Базовой характеристикой квагготы является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11). Квагготы может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], падение пёрышком [feather fall]*
1/день каждое: *лечение ран [cure wounds], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], раскалённый металл [heat metal], отражения [mirror image]*

Кенку

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2, Обман +4, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Опасность 1/4 (50 опыта)

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения кенку совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Кенку

Кенку являются пернатыми гуманоидами, которые блуждают по миру, как бродяги, движимые жадностью. Они могут превосходно имитировать любой ранее услышанный звук.

Падшие стаи. Кенку носят криво пошитые плащи, мантии и тряпьё. Эти одеяния покрывают мягкие, гладкие перья их тел, а также лысые руки и ноги. Они шагают осторожно, когда передвигаются на когтях, сделанных для обхвата ветвей деревьев и захвата добычи с необъятных высот. Двигаются они тише ветра, чтоб не привлечь лишнего внимания к своему постыдному виду.

Когда-то кенку парили в небесах, и в их распоряжении было небо и мелодичное щебетание птиц. Служа хозяину, чья личность давно всеми забыта, кенку возжелали блестящих безделушек его дома и захотели разговаривать, чтобы можно было лестью и обманом достать подобные сокровища. Похитив тайну речи из книги в хозяйской библиотеке, они задрапировались в лохмотья и стали выпрашивать красивые вещи. Когда их господин узнал об их жадности, он лишил их крыльев в качестве наказания, заставив их попрошайничать до скончания времён.

Подражающая речь. Кенку могут имитировать все звуки, которые слышали. Кенку, прося денег, может имитировать звук звенящих монет, а описывая рынок, может воспроизвести какофонию уличных торговцев, лающих собак, блеющих овец и криков уличных бродяжек. Имитируя голоса, они могут только повторять слова и фразы, которые слышали, а не создавать новые предложения. Разговор с кенку это выслушивание звуков и бессмысленных стихов.

Кенку говорят друг с другом почти таким же способом. Поскольку они владеют мастерством интерпретации взглядов и жестов друг друга, звуки, которые они создают, чтобы выразить сложные мысли или эмоции, могут быть краткими. Группы кенку также разрабатывают секретные коды. Например, мяуканье кошки может быть секретным кодом для «Готовься нападать!» или «Спасайся кто может!»

Их талант к имитированию распространяется на почерк, и преступные организации часто используют кенку, чтобы подделывать документы. Если кенку совершает преступление, он может подделать доказательства, чтобы обвинить другое существо.

Печаль бескрылых. Все кенку тоскуют по способности летать, и поэтому наказания, которые они назначают друг к другу, часто включают ложные крылья. Такие тяжёлые деревянные крылья носят как клеймо позора. В качестве заключительного, трагического напоминания о крыльях, которые у них когда-то были, кенку осуществляют казни, швыряя приговорённых с высоких зданий или скал.

«Если услышите плач ребёнка в переулке, идите другим путём. Вот вам мой совет».
— Эндрот Нэг, капрал городской стражи Глубоководья

«Я слышал, из кентавров получаются отличные скакуны!»
— Бэтли Летноног, полурослик искатель приключений, никогда не читавший КОПЫТА ЯРОСТИ Ирвила Грэйборна из Солнечных увалов

Кентавр

Кентавры, одинокие странники и чтецы предзнаменований природы, избегают конфликтов, но будучи загнанными в угол, сражаются с яростью. Они селятся на огромных пустошах, держась подальше от границ, законов и общества других существ.

Пустынные кочевники. Племена кентавров широко распространены в землях с климатом от мягкого до жаркого, где кентавру достаточно только лёгкого меха, либо промасленной кожи, чтобы бороться с превратностями погоды. Они охотники-собиратели, редко возводят жилища, и даже палатки.

Миграции кентавров покрывают целые континенты и длятся десятки лет, так что племя может не возвращаться на прежний путь несколько поколений. Такие далёкие переселения могут привести к конфликтам с существами, которые могут возвести свои жилища на традиционных путях миграции кентавров.

Вынужденные поселенцы. Кентавр, который отстаёт от племени, остаётся позади. Некоторые из этих кентавров исчезают в дикой местности, и никто их больше не видит. Те, кто могут перенести потерю своего племени, селятся среди других рас. Пограничные поселения ценят знания своих сожителей кентавров. Многие из таких общин даже обязаны своим выживанием проницательности и сообразительности кентавров.

Несмотря на затворническую натуру, кентавры торгуют с эльфами и с караванами других дружественных гуманоидов, которых они встречают во время своих странствий. Торговец может спасти жизнь раненого или пожилого кентавра, неспособного для длительного путешествия, и сопроводить его в населённый пункт, где тот может спокойно прожить остаток своих дней.

Кентавр

Большой монстр, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Атлетика +6, Внимательность +3, Выживание +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Сильван, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если кентавр переместится как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой пикой, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 10 (3к6).

Действия

Мультиатака. Кентавр совершает две атаки: одну пикой и одну копытами, либо две атаки длинным луком.

Пика. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к10+4).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Коатль

Средний небожитель, законно-добрый

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 97 (13к8 + 39)
Скорость 30 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	20(+5)	17(+3)	18(+4)	20(+5)	18(+4)

Спасброски Тел +5, Мдр +7, Хар +6
Сопротивление к урону излучение
Иммунитет к урону психическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой коатля является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, нуждаясь только в вербальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts]*
3/день каждое: *благословение [bless], защита от яда [protection from poison], лечение ран [cure wounds], малое восстановление [lesser restoration], сотворение пищи и воды [create food and water], убежище [sanctuary], щит [shield]*
1/день каждое: *вещий сон [dream], высшее восстановление [greater restoration], наблюдение [scrying]*

Магическое оружие. Атаки оружием коатля являются магическими.

Защищённое сознание. Коатль обладает иммунитетом к удалённому наблюдению, а также ко всем эффектам, чувствующим его эмоции, читающим его мысли и обнаруживающим его местонахождение.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к6+5), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 24 часа. Пока цель отравлена, она лишена сознания. Другое существо может действием привести цель в чувство.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо с размером не больше Среднего. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она опутана, а коатль не может сжимать другую цель.

Смена формы. Коатль магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принимает свой истинный облик. Он принимает свой истинный облик, если умирает. Всё снаряжение, которое он несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (на выбор коатля).

В новом облике коатль сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но КД, режимы перемещения, Сила, Ловкость и остальные действия заменяются теми, что есть у нового облика, и он получает все элементы статистики и умения (кроме классовых умений, легендарных действий и действий логова), которые есть у нового облика, но отсутствуют у него. Если у нового облика есть атака укусом, коатль может использовать в этом облике свой укус.

Коатль

Коатль — доброжелательное змееподобное существо большого интеллекта и проницательности. Их ярко раскрашенные крылья и вежливые манеры говорят о небесном происхождении.

Божественные посланники. Коатли были созданы как стражи и посланники добрыми божествами древности, которым уже давно не поклоняются, и которые уже давно забыты всеми, кроме самих коатлей. Большинство божественных поручений, выданных коатлям, уже давно либо выполнены, либо провалены. Тем не менее, некоторые коатли по-прежнему наблюдают за древними силами, ожидают исполнения пророчеств, либо охраняют наследников существ, которых они когда-то охраняли и направляли. Вне зависимости от задания, коатли предпочитают не показываться, и раскрывают себя только если нет другого выхода.

Правдолюб. Коатль не может лгать, но может умалчивать информацию, отвечать туманно или позволять собеседнику прийти к неверным выводам, если это необходимо, чтоб защитить что-то, сдержать обещание или скрыть тайну своего существования.

Древние и немногочисленные. Коатли могут жить очень долго, обходясь без пищи, и даже без воздуха, но они могут умереть от болезни или старости. Коатль может предчувствовать свою смерть более чем за сто лет, но не может предвидеть, каким именно образом он умрёт.

Если коатль уже достиг поставленной перед ним задачи, он принимает свою судьбу. Но если неминуемая смерть ставит под угрозу достижение целей, он начинает активно искать другого коатля, чтобы произвести потомство.

Брачные ритуалы коатлей представляют собой прекрасные и замысловатые танцы магии и света, в результате которых появляется яйцо, похожее на драгоценный камень, из которого потом вылупляется новый коатль. Родитель, который искал пару, растит новорождённого коатля и рассказывает ему его обязанности, чтобы тот мог завершить задачу, которую его родитель оставит незаконченной.

Кобольды

Кобольды — трусливые рептилиеподобные гуманоиды, которые поклоняются злым драконам как полубогам и служат им в качестве приспешников и подхалимов. Кобольды обитают в логовах драконов, когда могут, но обычно заселяют подземелья, собирая сокровища и безделушки, чтобы добавить к их собственным крошечным кладам.

Сила в числе. Кобольды — яйцекладущие существа. Они созревают быстро и могут прожить более ста лет, становясь под старость «большим вирмом». Однако много кобольдов погибает, прежде чем они достигнут конца своего первого десятилетия. Физически слабые, они — лёгкая добыча для хищников. Эта уязвимость вынуждает их объединяться. Превосходя числом, они могут выиграть сражение с мощным противником, пусть и зачастую с огромными потерями.

Умелые строители. Кобольды восполняют свою физическую немощность заумностью, с которой создают ловушки и туннели. Их логовища состоят из низких туннелей, по которым они двигаются легко, но в которых тесно более крупным гуманоидам. Кобольды также усеивают свои логовища ловушками. Большинство коварных ловушек кобольдов использует опасные природные явления и других существ. Натянутая верёвка может активировать пружинную ловушку, которая мечет глиняные горшки с плотоядной зелёной слизью или швыряет в нарушителей ящики с ядовитыми гигантскими многоножками.

Потерянный бог. В дополнение к драконам, которых они почитают, кобольды поклоняются малому богу по имени Куртулмак. Легенды говорят о том, как Куртулмак был вассалом на службе у Тиамат в Девяти Преисподних, пока Гарл Златоблеск, бог гномов, не украл безделушку из сокровищ Королевы Драконов. Тиамат послала Куртулмака, чтобы тот вернул сокровище, но Гарл Златоблеск разыграл его, обрушив почву и заманив бога кобольдов в ловушку, в подземный лабиринт. Поэтому кобольды ненавидят гномов и розыгрыши любого вида. Самые преданные последователи Куртулмака посвящают себя поиску и освобождению своего потерянного бога из тюремного лабиринта.

Крылатые кобольды. Некоторые кобольды рождены с кожистыми крыльями и могут летать. Известные как урды, они любят таиться на высоких уступах и бросаться на прохожих. Хотя крылья урдов считаются подарком от Тиамат, Королевы Драконов, бескрылые кобольды завидуют этому подарку и не ладят с урдами.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (2к6 − 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Драконий, Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4+2).

Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 7 (3к6 − 3)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	16 (+3)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Драконий, Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3).

Брошенный камень. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, одна цель непосредственно под кобольдом. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3).

Кошмар

Кошмар появляется в облаке дыма, его грива, хвост и копыта объяты огнём. Это жуткое чёрное существо двигается со сверхъестественной скоростью, исчезая в облаке серы так же быстро, как появляясь.

Скакун ужаса. Кошмар, которого также называют «демонической» или «адской» лошадью, служит ездовым животным существам невероятного зла, перевозя на себе демонов, дьяволов, рыцарей смерти, личей, ночных карг и других злых чудовищ. Он похож на лошадь, но его огненно-красные глаза выдают в нём его недобрый интеллект.

Кошмар можно призвать из Нижних Планов, но если ему не принесена жертва в качестве еды при появлении, кошмар не демонстрирует особенной верности существу, которому служит.

Создание кошмара. Кошмар не появляется на свет естественным путём. Их делают из пегасов. Ритуал для создания кошмара включает в себя мучительное лишение пегаса крыльев, и при этом их подвергают воздействию тёмной магии.

Кошмар

Большое исчадие, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 60 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки понимает Инфернальный, Общий и язык Бездны, но не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Дарование сопротивления к огню. Кошмар может предоставить сопротивление к урону огнём всем, кто на нём едет.

Свечение. Кошмар испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4) плюс урон огнём 7 (2к6).

Эфирный шаг. Кошмар, а также до трёх согласных существ в пределах 5 футов от него, магическим образом переходят на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот.

Кракен

Под волнами кракен спит неисчислимые века в ожидании какого-нибудь дурного знака или зова. Сухопутные смертные, которые плавают в открытом море, стали забывать причины, по которым их предки страшились океана, да и расы глубин игнорируют странные провалы в своих историях, когда их цивилизации практически исчезали после появления ужасных щупалец.

Левиафаны из легенд. В начале времён кракены служили жестокими воителями богов. Когда войны богов закончились, кракены возжелали свободы, чтобы никогда больше не служить другим существам.

Держа в страхе целые народы, кракен появляется из своих темных владений, и даже посреди океана штормы возникают или утихают по его воле. Кракен олицетворяет первобытную силу, которая стирает величайшие достижения цивилизации, словно они были песочными замками. Эти разрушительные атаки могут уничтожить судоходную торговлю и остановить связь между прибрежными городами.

Зловещая темнота предвещает нападение кракена, и облако чернильного яда окрашивает воду вокруг. Галеоны и военные корабли пропадают, когда его щупальца возникают из глубин. Кракен ломает их мачты как щепки, после чего тащит вглубь корабли и экипаж.

Даже не имеющие выходу к морю города не защищены от гнева кракена. Кракены могут дышать воздухом так же легко как и водой, и некоторые из них пробираются вверх по рекам, обосновываясь в пресноводных озёрах, уничтожая целые города на своём пути. Искатели приключений рассказывают, что эти чудовища гнездятся в руинах прибрежных цитаделей, обвивая щупальцами падающие башни, распадающиеся на камни.

Смертоносные противники. Некоторые кракены практически равны богам, со своими культами и приспешниками, разбросанными как по морю, так и по суше. Другие же являются союзниками Олидры, злой Княгини Стихийной Воды, и используют её культистов для воплощения своей воли, как на суше, так и на море. Кракены, довольные своими последователями, могут успокоить бушующие моря и послать им щедрый улов. Однако древний и коварный ум кракена жаждет расплаты, и в конечном итоге стремится разрушить всё вокруг себя.

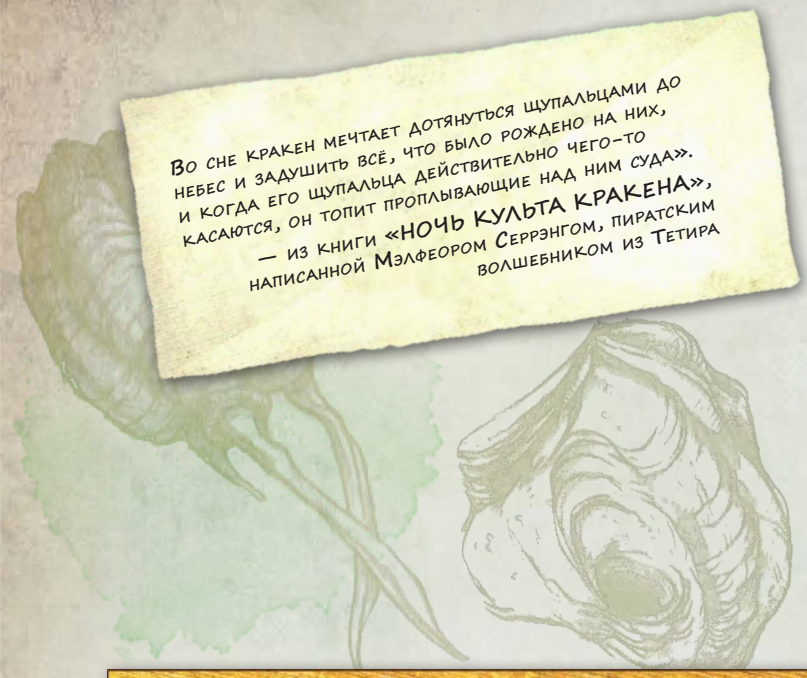
Логово кракена

Кракен живёт в темных глубинах, как правило, в подводном разломе или пещере, заполненной мусором, сокровищами и обломками кораблей.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) кракен совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих магических эффектов:

- По логову кракена проносится сильное течение. Все существа в пределах 60 футов от кракена должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 23, иначе их оттолкнёт на 60 футов от кракена. При успехе существа толкаются на 10 футов от кракена.
- Существа, находящиеся в воде в пределах 60 футов от кракена, получают уязвимость к урону электричеством до значения инициативы «20» следующего раунда.
- Вода в логове становится заряженной электричеством. Все существа в пределах 120 футов от кракена должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 23, получая урон электричеством 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.



Во сне кракен мечтает дотянуться щупальцами до небес и задушить всё, что было рождено на них, и когда его щупальца действительно чего-то касаются, он топит проплывающие над ним суда».
— из книги «Ночь культа кракена», написанной Мэлфеором Серрэнгом, пиратским волшебником из Тетира

Местные эффекты

Регион, содержащий логово кракена, осквернён присутствием не угодных богам созданий, создающих следующие магические эффекты:

- Кракен может изменить погоду по своему желанию в радиусе 6 миль с центром на логове. Эффект идентичен заклинанию *власть над погодой [control weather]*.
- Водяные элементали заводятся в пределах 6 миль от логова. Эти элементали не могут покинуть воду, и значения их Интеллекта и Харизмы равны 1 (−5).
- Водные существа с Интеллектом 2 и выше в пределах 6 миль от логова становятся очарованы кракеном и агрессивно настроены к чужакам в этой области.

Когда кракен умирает, все эти местные эффекты немедленно исчезают.

Кракен

Громадный монстр (титан), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 472 (27к20 + 189)
Скорость 20 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Спасброски Сил +17, Лов +7, Тел +14, Инт +13, Мдр +11
Иммунитет к урону электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, паралич
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки понимает язык Бездны, Инфернальный, Небесный и Первичный, но не говорит, телепатия 120 фт.
Опасность 23 (50000 опыта)

Амфибия. Кракен может дышать и воздухом и под водой.

Свобода перемещений. Кракен игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут ни уменьшить его скорость, ни сделать опутанным. Он может потратить 5 футов перемещения, чтобы избавиться от немагического опутывания или перестать быть схваченным.

Осадное чудовище. Кракен причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Кракен совершает три атаки щупальцем, каждую из которых можно заменить Броском.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 23 (3к8+10). Если цель — существо с размером не больше Большого, схваченное кракеном, это существо проглатывается, и захват оканчивается. Будучи проглоченным, существо является слепым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи, и получает урон кислотой 42 (12к6) в начале каждого хода кракена.

Если кракен получает в течение одного хода от находящегося внутри него существа урон 50 или больше, он должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 25, иначе изрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от кракена. Если кракен умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 15 футов перемещения, и на выходе падает ничком.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (3к6+10), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, она опутана. У кракена десять щупалец, и каждое может держать в захвате одну цель.

Бросок. Один несомый предмет с размером не больше Большого, или существо, схваченное кракеном, бросается на расстояние до 60 футов в случайном направлении, после чего падает ничком. Если брошенная цель попадает в твёрдую поверхность, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов броска. Если цель была брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 18, иначе получит такой же урон и будут сбито с ног.

Буря с грозой. Кракен магическим образом создаёт три разряда молнии, каждый из которых может ударить цель, видимую в пределах 120 футов от кракена. Цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 23, получая урон электричеством 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Кракен может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Кракен восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака щупальцем или бросок. Кракен совершает одну атаку щупальцем или использует Бросок.
Буря с грозой (стоит 2 действия). Кракен использует Бурю с грозой.
Облако чернил (стоит 3 действия). Находясь под водой, кракен выпускает облако чернил с радиусом 60 футов. Облако огибает углы, и его местность является сильно заслонённой для всех кроме самого кракена. Все существа кроме кракена, оканчивающие там ход, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 23, получая урон ядом 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе. Сильное течение рассеивает облако, которое в противном случае всё равно исчезает в конце следующего хода кракена.

Кровопийца

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Высасывание крови. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплён, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4+3) хитов из-за потери крови.

Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

Кровопийца

Это ужасное летающее существо выглядит как нечто среднее между крупной летучей мышью и гигантским комаром. Его ноги заканчиваются острыми клешнями, а длинный, похожий на иглу хоботок разрезает воздух в поисках пищи.

Кровопийцы питаются кровью живых существ, присасываясь и иссушая их очень медленно. Несмотря на то, что они не представляют большой опасности в небольших группах, целая стая кровопийц может быть страшной угрозой, перепрыгивая с одной цели на другую, тем самым ослабляя их.

Кровосос. Кровопийцы находят уязвимые места на теле жертвы, плотно закрепляются на ней при помощи сильных лап-клещей, а при помощи хоботка прокусывают тело жертвы. Как только кровопийца насыщается, он открепляется от тела и улетает прочь переваривать пищу.

Крюкастый ужас

Большой монстр, нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 10 фт., пассивная Внимательность 13
Языки язык Крюкастых ужасов
Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Крюкастый ужас не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Крюкастый ужас совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Мультиатака. Крюкастый ужас совершает две атаки крюками.

Крюк. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

Крюкастый ужас

Являясь яростным хищником Подземья, крюкастый ужас защищает свои охотничьи угодья. В подземных пещерах, где обитают эти существа, постоянное скрипучее эхо от крюков, которыми эти существа царапают стены.

У чудовищного крюкастого ужаса голова как у грифа, туловище огромного жука с панцирем из костяных наростов. Своё название он получил из-за длинных, крепко сложенных рук и ног, которые заканчиваются искривлёнными крючковатыми когтями.

Эхо в темноте. Крюкастые ужасы общаются путём ударов крючьев о панцирь или окружающую каменную поверхность. То, что звучит для других как случайные постукивания, на самом деле — сложный язык, который гулко разносится на многие мили по Подземью и понятен только крюкастым ужасам.

Стайные хищники. Всеядные крюкастые ужасы едят лишайники, грибы, растения и всех существ, которых могут поймать. Конечности крюкастого ужаса дают ему отличную устойчивость на поверхности скал. Они используют свои навыки лазания, чтобы устраивать засады на потолке. Крюкастые ужасы охотятся стаями, работая вместе против крупнейших и самых опасных противников. Если бой идёт не в его пользу, крюкастый ужас быстро поднимается на стену пещеры, чтобы сбежать.

Обособленные кланы. Крюкастые ужасы живут в обширных группах семей или кланов. Каждый клан управляется старшей женской особью, чей партнёр, как правило, отвечает за охотников клана. Крюкастые ужасы откладывают яйца, которые сгруппированы в центральной, хорошо защищённой пещере клана.

Куо-тоа

Куо-тоа это выродившиеся рыбоподобные гуманоиды, которые когда то населяли побережья и острова. Давним давно люди и их род изгнали куо-тоа под землю, где те и обитают в безумии и вечной темноте. Отныне куо-тоа не переносят дневной свет.

Безумные рабы. Во время расцвета империи иллитидов, свежеватели разума захватывали куо-тоа тысячами и обращали их в рабство. Куо-тоа были простыми существами, не способными противостоять психической силе иллитидов. К тому времени, когда иллитиды покинули их, длительное нахождение куо-тоа в психическом подчинении свело их с ума.

Их разум был разрушен без надежды на восстановление, и куо-тоа стали чересчур набожными, выдумывая себе богов, чтобы те защищали их от угроз. Наиболее значимой угрозой являются дроу, которые убивали куо-тоа с тех пор, как две расы впервые встретились.

Создатели богов. Куо-тоа поклоняются богам собственного безумного творения, но если куо-тоа достаточно уверовали в то, что это божество реальное, энергия их коллективного подсознания может материализовать бога как физическую сущность. Форма, которую принимает божество, зависит от вдохновения, внушаемого этим божественным образом, и зачастую является случайной или бессмысленной.

Один из наиболее уважаемых богов куо-тоа является Матерь Морей Блибдулпулп, выглядящая как женщина с головой и клешнями речного рака, а также составным панцирем, покрывающий плечи. Блибдулпулп, вероятно, была придумана куо-тоа, которые снабдили сломанную человеческую статую конечностями и головой рака. Неожиданно их творение вселило страх в своих создателей, и в конечном итоге получило статус божества.

Куо-тоа, чьи пути пересекались с аболетами, зачастую поклоняются им как богам. Ослеплённые безумием, они не понимают, что аболеты используют их для своих гнусных целей.

Теократические правители. Первосвященники куо-тоа окружены фанатично настроенными приверженцами их веры. Первосвященник домена куо-тоа требует, чтобы все поданные поклонялись определённому божеству. Безумная вера первосвященника в собственного бога столь пылкая, что наделяет его полномочиями верховного жреца. Первосвященник может также обучать заклинаниям набожных подчинённых, называемых кнутами. Один или несколько этих кнутов являются детьми первосвященника, их основная роль в обществе куо-тоа — бороться насмерть за право воссесть на трон, когда первосвященник умрёт. Если кнут разгневает первосвященника, первосвященник может лишить его способностей заклинателя, если не жизни.

Вариант: Куо-тоа надзиратель

У куо-тоа надзирателя показатель опасности равен 3 (700 опыта). Он обладает такой же статистикой как куо-тоа кнут, но добавляет модификатор Мудрости к Классу Доспеха (КД 13), лишается особенности Использование заклинаний и заменяет опции действий следующим набором:

Мультиатака. Куо-тоа совершает одну атаку укусом, и два безоружных удара.

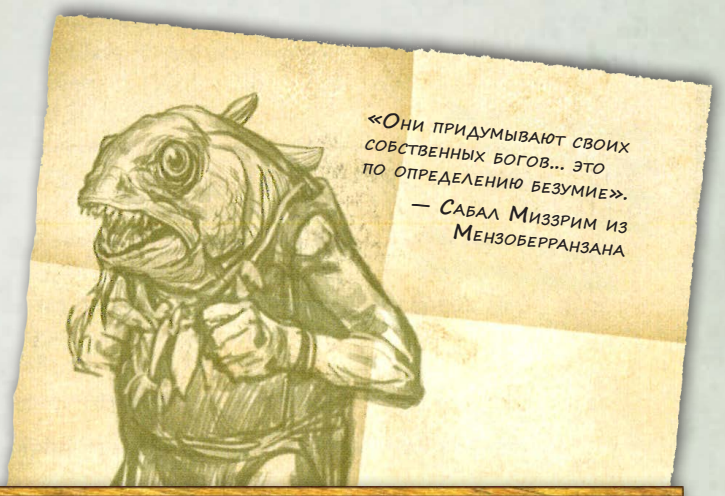
Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2) плюс урон электричеством 3 (1к6), и цель не может совершать реакции до конца следующего хода куо-тоа.

Приказы первосвященника воплощаются надзирателями, набожными куо-тоа, действующими как его глаза и уши. Надзиратели — смертоносные рукопашные воители, и меньшие куо-тоа живут в страхе перед ними.

Снаряжение куо-тоа. Большинство оружия куо-тоа разработано, чтобы пленить, а не убить противника. Часто используются сети, однако некоторые носят с собой похожие на клещи рогатины (также называемые клешнепосохами и человекохватателями), сконструированные для поимки и обездвиживания врагов. Воины куо-тоа также смазывают свои щиты липкой слизью, которая клеится к оружию, которым их атакуют.

В целом, куо-тоа не любят носить доспехи на своих скользких телах, и полагаются на свою упругую от природы шкуру. Однако они любят носить драгоценности, сделанные из очищенных костей, раковин, жемчуга, драгоценных камней и фрагментов панциря.



Куо-тоа

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех, щит)
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Подземный
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Куо-тоа может дышать и воздухом и под водой.

Сверхъестественное восприятие. Куо-тоа может чувствовать в пределах 30 футов присутствие невидимых существ и существ, находящихся на Эфирном Плане. Он может узнать точное местонахождение этих существ, если они будут перемещаться.

Скользкий. Куо-тоа совершает с преимуществом проверки характеристик и спасброски, совершённые чтобы высвободиться из захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Сеть. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* Цель становится опутанной. Цель может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы освободиться самой или освободить из сети другое существо, оканчивая эффект при успехе. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей урон, и уничтожает сеть.

Реакции

Липкий щит. Если существо промахивается по куо-тоа атакой рукопашным оружием, куо-тоа использует липкий щит, чтобы поймать оружие. Атакующий должен преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе оружие приклеится к щиту куо-тоа. Если владелец оружия не хочет или не может отпустить оружие, он становится схваченным, пока не отклеит оружие. Приклеенное оружие нельзя использовать. Любое существо может оторвать оружие действием, если совершит проверку Силы со Сл 11 и преуспеет.

Верховный жрец куо-тоа

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 97 (13к8 + 39)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Навыки Внимательность +9, Религия +6
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 19
Языки Подземный
Опасность 6 (2300 опыта)

Амфибия. Куо-тоа может дышать и воздухом и под водой.

Сверхъестественное восприятие. Куо-тоа может чувствовать в пределах 30 футов присутствие невидимых существ и существ, находящихся на Эфирном Плане. Он может узнать точное местонахождение этих существ, если они будут перемещаться.

Скользкий. Куо-тоа совершает с преимуществом проверки характеристик и спасброски, совершённые чтобы высвободиться из захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Использование заклинаний. Куо-тоа является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя [sacred flame], указание [guidance], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], убежище [sanctuary], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians], языки [tongues]*
4 уровень (3 ячейки): *власть над погодой [control weather], предсказание [divination]*
5 уровень (2 ячейки): *множественное лечение ран [mass cure wounds], наблюдение [scrying]*

Действия

Мультиатака. Куо-тоа совершает две рукопашные атаки.

Скипетр. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3) плюс урон электричеством 14 (4к6).

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к4+3).

Куо-тоа кнут

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +6, Религия +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Подземный
Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Куо-тоа может дышать и воздухом и под водой.

Сверхъестественное восприятие. Куо-тоа может чувствовать в пределах 30 футов присутствие невидимых существ и существ, находящихся на Эфирном Плане. Он может узнать точное местонахождение этих существ, если они будут перемещаться.

Скользкий. Куо-тоа совершает с преимуществом проверки характеристик и спасброски, совершённые чтобы высвободиться из захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Использование заклинаний. Куо-тоа является заклинателем 2 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (3 ячейки): *порча [bane], щит веры [shield of faith]*

Действия

Мультиатака. Куо-тоа совершает две атаки: одну укусом и одну клешнепосохом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Клешнепосох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока захват не окончится, куо-тоа не может использовать клешнепосох на другой цели.

Куролиск

Маленький монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, чтобы не превратиться магическим образом в камень. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. Оно должно повторить этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим на 24 часа.

Куролиск

Куролиск выглядят как отвратительная помесь ящерицы, птицы и летучей мыши, и они печально известны своей способностью превращать плоть в камень. Рацион этих всеядных существ включает в себя ягоды, орехи и цветы, а также небольших живых существ, вроде насекомых, мышей и лягушек — таких, которых они могут проглотить целиком. Они не представляли бы собой угрозу, если бы не их яростная и бешеная реакция при малейшем намёке на опасность. Куролиск летит навстречу любой угрозе, пронзительно кричит и бешено машет крыльями, в то же время, нанося стремительные удары клювом. Малейшая царапина, нанесённая куролиском, может стать роковой, так как его жертва медленно превращается в камень из-за полученного урона.

Ламия

Руины пустынных городов и гробницы забытых монархов являются прекрасными логовами для нечестивых ламий. Эти падшие чудовища берут то, что было забыто, и создают из него двор своего гедонистического правления, окружая себя разного рода подхалимами. Ламии полагаются на шакальников, которые выполняют разного рода поручения для них. Ламии отправляют их через пустыни, чтобы привести рабов или украсть сокровища в караванах, лагерях или деревнях, укрывая их нападения своей магией.

Ламия обладает прекрасным телом гуманоида выше пояса, которое соединяется с могучим четвероногим львиным телом. Их ужасные чёрные когти говорят об их хищной натуре, как и их тяга к пыткам и вкусу плоти гуманоидов.

Гедонистические тираны. Ламии украшают свои ветхие убежища убранством, украденным у проходящих караванов, а после используют магию, чтобы ещё больше подчеркнуть богатство своего логова, скрывая тлен иллюзиями. Захватывающие дух сады, тонко украшенные апартаменты и множество рабов логова, кажется, идут вразрез с его удалённостью и ветхостью.

Используя дурманящее касание, ламия ослабляет ум своих врагов, делая их восприимчивыми к чарующим заклинаниям, и делая из них рабов. Те, кто попадут под чары её заклинания *обет [geas]*, будут стравлены между собой в замысловатых состязаниях, придуманных для развлечения ламии.

Тщеславные хищники. Всегда жаждущие больше богатств и рабов, ламии используют водные поверхности или зеркала, чтобы наблюдать за своими «владениями» при помощи заклинания *наблюдение [scrying]*. Ламии следят за торговыми маршрутами и ближайшими поселениями или ищут предметы и существ, которые им понравятся.

Ламиям особенно нравится выискивать искателей приключений с чистыми сердцами, чтобы соблазнить и совратить их ко злу, смакуя крушение их добродетелей. Они используют свою магию, чтобы заманить потенциальных жертв в своё логово, и полагаются на иллюзии и рабов в поимке незадачливых противников. Впрочем, больше всего ламии ценят красоту и силу. Любой пленник, впавший в немилость, становится главным блюдом на ужасном пиру или же его отпускают, чтобы он нашёл свою смерть, блуждая по пустошам.

Пока у них есть рабы, чтобы выставить их против врага, ламии будут сражаться издали, обманывая противника с помощью магии, если это возможно. Ламия, которой навязывают рукопашное сражение, не задержится в нём надолго — кромсая плоть когтями и кинжалами, она постарается убраться на безопасное расстояние.

Подручные Граз'зта. Демонический повелитель Граз'зт создаёт ламий из своих смертных слуг, даруя им бессмертие в обмен на клятву верности. Граз'зт иногда даёт задание ламиям охранять важные для него места, но ламии на его службе вольны сеять зло там, где им заблагорассудится.

Ламия

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 97 (13к10 + 26)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +7, Проницательность +4, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Бездны, Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ламии является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *маскировка [disguise self]* (любая гуманоидная форма), *образ [major image]*
3/день каждое: *внушение [suggestion]*, *наблюдение [scrying]*, *отражения [mirror image]*, *очарование личности [charm person]*
1/день: *обет [geas]*

Действия

Мультиатака. Ламия совершает две атаки: одну когтями, и одну либо кинжалом, либо Дурманящим касанием.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к10+3).

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3).

Дурманящее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Цель магическим образом становится проклятой на 1 час. Пока проклятье действует, цель совершает с помехой спасброски Мудрости и все проверки характеристик.

Ликантропы

Одно из самых древних и пугающих проклятий, ликантропия, может превратить даже самых цивилизованных гуманоидов в хищных зверей. В своей естественной гуманоидной форме существо, поражённое ликантропией, выглядит как обычно. С течением времени, однако, многие ликантропы приобретают черты своих звериных тел. В зверином теле ликантроп походит на усиленную версию нормального животного. При ближайшем рассмотрении можно заметить слабую искру неживотного интеллекта в его глазах, светящихся красным в темноте.

Злые ликантропы скрываются среди обычных гуманоидов, принимая звериный облик по ночам, чтобы распространять ужас и проливать кровь, особенно в полнолуние. Добрые ликантропы более отчуждены и чувствуют себя неуютно в окружении других цивилизованных существ, из-за чего обычно живут в диких ничейных землях подальше от деревень и городов.

Проклятье ликантропии. Гуманоидное существо может получить проклятье ликантропии после получения ранения от ликантропа, либо если один или оба его родителя ликантропы. Заклинание *снятие проклятья [remove curse]* может излечить поражённое ликантропией существо, но ликантропы, рождённые таковыми, могут быть избавлены от проклятья лишь с помощью заклинания *исполнение желаний [wish]*.

Ликантроп может сопротивляться своему проклятью или же принять его. Сопротивляясь, ликантроп сохраняет своё мировоззрение и личность, покуда остаётся в гуманоидном теле. Он живёт как до заражения ликантропией, хороня глубоко внутри свои бушующие звериные позывы. Тем не менее, когда поднимается полная луна, проклятье становится непреодолимым, трансформируя существо в его звериную форму или же в ужасающего гибрида, объединяющего гуманоидные и животные черты. Когда луна уходит, зверь снова становится подконтрольным. Существо может не помнить события между трансформациями, особенно если оно не в курсе о собственном проклятье, хотя память об этих событиях нередко преследует ликантропов в виде кровавых снов.

Некоторые гуманоиды не видят смысла в сопротивлении проклятью и принимают его. С течением времени и накоплением опыта, они оттачивают умение трансформироваться и могут принимать животную или гибридную форму по своему желанию. Большинство ликантропов, принимающих свою животную натуру, поддаются жажде крови, становясь злыми существами, не упускающими шанса поохотиться на слабых.

Вервепрь [Веркабан]

Вервепри — грубые верзилы с дурным нравом. В своём гуманоидном облике они выглядят коренастыми и мускулистыми, с короткими, жёсткими волосами. В гуманоидном и гибридном облике они пользуются тяжёлым оружием, но в гибридном и животном облике они получают разрушительную атаку клыками,

Вариант: Нечеловеческие ликантропы

Статистика, приведённая в этом разделе, предполагает, что базовое существо было человеком. Однако вы можете использовать эту статистику, чтобы представить нечеловеческого ликантропа, добавив или оставив ему для соответствия одну или несколько особенностей его гуманоидного тела. Например, оборотень эльф может сохранить свою расовую особенность Наследие фей.

через которую они распространяют своё проклятье. Вервепрь заражает других существ без разбору, наслаждаясь тем, что чем дольше те сдерживают своё проклятье, тем больше они дичают и уподобляются животным.

Вервепри живут маленькими семейными группами в отдалённых лесах, строя ветхие хижины или обитая в пещерах. Они с подозрением относятся к чужакам, но иногда объединяются с орками.

Вервольф

Вервольф — это дикий хищник. В гуманоидном облике у такого оборотня обострённые чувства, вспыльчивый характер, а также страсть к сырому мясу. Если в зверином облике оборотень выступает в роли хищника, то в гибридном он выглядит очень пугающе — развитое мускулистое тело, покрытое шерстью, увенчано головой волка. Вервольф может использовать оружие в гибридном облике, однако предпочитает разрывать противников на части при помощи когтей и клыков.

Большинство вервольфов начинает сторониться цивилизованных земель практически сразу же после превращения. Те, кто борются с проклятьем, опасаются за своих родных и близких, так как не уверены в своём контроле. Те, кто приняли проклятье, боятся своих действий и жажды убийств. В дикой среде вервольфы образуют стаи, в которых можно встретить обычных и лютых волков.

Веркрыса

Веркрысы — это хитрые ликантропы, скользкие и алчные личности. Они жилистые и раздражительные в гуманоидном облике, с тонкими волосами и бегающими глазами. В своём человеческом и гибридном облике веркрысы предпочитают лёгкое оружие, а в качестве тактики во время боя предпочитают устроить засаду, а не идти в лоб. Кроме того, веркрысы могут укусить в своём зверином облике, что помогает им незаметно проникать в ряды врага или убегать из сражения.

Клан веркрыс действует примерно как гильдия воров. Оборотни распространяют своё проклятье только на тех, кого они хотят добавить в свой клан. Веркрысы, которые были обращены по случайности или сорвались с цепи и больше не подчиняются клану, быстро оказываются мёртвыми.

Кланы веркрыс можно найти в развитых городах и поселениях. Они предпочитают скрываться в подвалах и катакомбах. Обитая в подземельях под крупными городами, веркрысы считают свои владения охотничьими угодьями. Часто вместе с ними живут крысы и гигантские крысы.

Вермедведь

Вермедведи — могучие ликантропы, наделённые способностью смирять свою звериную натуру и отвергать свои яростные порывы. В облике гуманоида они предстают большими, мускулистыми существами, покрытыми большим количеством волос, цвет которых совпадает с цветом меха их медвежьей формы. Эти оборотни — одиночки по натуре, опасающиеся того, что может произойти с невинными существами рядом, когда их звериная природа возьмёт верх.

Когда вермедведь превращается, он вырастает до неимоверных размеров, размахивая оружием или когтями. Он сражается с яростью медведя, но даже в своём зверином облике он старается никого не кусать, чтобы не передать своё проклятье. Обычно вермедведи передают свою ликантропию только избранным соратникам и ученикам, уделяя достаточное количество времени после этого тому, чтобы новообращённый ликантроп мог принять своё проклятье и научился его контролировать.

Одиночки по натуре, вермедведи выступают хранителями своих территорий, оберегающими флору и фауну как от гуманоидов, так и от вторжения чудовищ. И хотя большинство вермедведей придерживается доброго мировоззрения, некоторые из них столь же злы, как и прочие ликантропы.

Вертигр

Вертигры — яростные охотники и воины с надменным и привередливым характером. Гибкие, с гладкой мускулатурой в гуманоидном облике, они имеют рост выше среднего и выглядят ухоженными. Вертигры вырастают до немыслимых размеров в зверином и гибридном облике, но чаще всего сражаются в гуманоидном обличье. Они не любят заражать проклятьем других, так как каждый новый вертигр означает конкуренцию за территорию и добычу.

Вертигры живут в джунглях на окраине цивилизации, и путешествуют в изолированные поселения для торговли или отдыха. Они живут и охотятся одни или в маленьком семейном кругу.

Персонажи игроков в качестве ликантропов

Персонаж, который стал ликантропом, сохраняет всю свою статистику, добавляя к ней бонусы в зависимости от вида ликантропа. Персонаж получает скорость ликантропа в негуманоидном облике, иммунитеты к урону, особенности и действия, которые не включают в себя использование снаряжения. Персонаж получает владение естественными атаками ликантропа, например, укусом или ударом когтями, которые причиняют урон, указанный в статистике оборотня. Персонаж не может говорить, находясь в облике зверя.

Гуманоид, по которому попадает атака, переносящая проклятье ликантропии, должен преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + бонус мастерства ликантропа + модификатор Телосложения ликантропа), или же станет проклят. Если персонаж получает проклятье, его мировоззрение становится таким, как у ликантропа. Мастер вправе решить, что смена мировоззрения переводит персонажа под его контроль, пока проклятье не будет снято.

Ниже представлена информация о конкретных видах оборотней.

Вервепрь. Персонаж получает Силу 17, если его текущий показатель меньше этого значения. Персонаж получает бонус +1 КД, находясь в облике кабана или гибридном облике (от природного доспеха). Броски атаки и урона клыков основаны на Силе. Для особенности Атака в броске Сл равна 8 + бонус мастерства персонажа + модификатор Силы.

Вервольф. Персонаж получает Силу 15, если его текущий показатель меньше этого значения. Персонаж получает бонус +1 КД, находясь в облике волка или гибридном облике (от природного доспеха). Броски атаки и урона природного оружия основаны на Силе.

Веркрыса. Персонаж получает Ловкость 15, если его текущий показатель меньше этого значения. Броски атаки и урона укуса основаны на Силе или Ловкости, в зависимости от того, какая характеристика выше.

Вермедведь. Персонаж получает Силу 19, если его текущий показатель меньше этого значения. Персонаж получает бонус +1 КД, находясь в облике медведя или гибридном облике (от природного доспеха). Броски атаки и урона природного оружия основаны на Силе.

Вертигр. Персонаж получает Силу 17, если его текущий показатель меньше этого значения. Броски атаки и урона природного оружия основаны на Силе. Для особенности Наскок Сл равна 8 + бонус мастерства персонажа + модификатор Силы.

Вервепрь [Веркабан]

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 в облике гуманоида, 11 (природный доспех) в облике кабана и гибридном облике
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт. (40 фт. в облике кабана)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +2
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий (не может говорить в облике кабана)
Опасность 4 (1100 опыта)

Перевёртыш. Вервепрь может действием превратиться в кабана, гибрид кабана и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Атака в броске (только в облике кабана или гибрида). Если вервепрь переместится как минимум на 15 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней клыками, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если вервепрь получает урон не больше 14, уменьшающий его хиты до 0, его хиты вместо этого уменьшаются лишь до 1.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Вервепрь совершает две атаки, только одна из которых может быть атакой клыками.

Молот (только в облике гуманоида или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3).

Клыки (только в облике кабана или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервепря.

Веркрыса

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства тёмное зрение 60 фт. (только в облике крысы), пассивная Внимательность 12
Языки Общий (не может говорить в облике крысы)
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Веркрыса может действием превратиться в гигантскую крысу, гибрид крысы и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Тонкий нюх. Веркрыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Веркрыса совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Укус (только в облике крысы или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет проклятой ликантропией веркрысы.

Короткий меч (только в облике гуманоида или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только в облике гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Вервольф

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 в облике гуманоида, 12 (природный доспех) в облике волка и гибридном облике
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт. (40 фт. в облике волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Общий (не может говорить в облике волка)
Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Вервольф может действием превратиться в волка, гибрид тигра и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Вервольф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Вервольф совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями или копьём.

Укус (только в облике волка или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

Когти (только в гибридном облике). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2).

Копьё (только в облике гуманоида). *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 6 (1к8+2), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Вермедведь

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10 в облике гуманоида, 11 (природный доспех) в облике медведя и гибридном облике
Хиты 135 (18к8 +54)
Скорость 30 фт. (40 фт., лазая 30 фт. в облике медведя и гибридном облике)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Внимательность +7
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивная Внимательность 17
Языки Общий (не может говорить в облике медведя)
Опасность 5 (1800 опыта)

Перевёртыш. Вермедведь может действием превратиться в гибрид медведя и гуманоида Большого размера или медведя Большого размера, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме размера и КД остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Тонкий нюх. Вермедведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. В облике медведя вермедведь совершает две атаки когтями. В облике гуманоида он совершает две атаки секирой. В облике гибрида он может атаковать либо как медведь, либо как гуманоид.

Укус (только в облике медведя или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10+4). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет проклятой ликантропией вермедведя.

Коготь (только в облике медведя или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Секира (только в облике гуманоида или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (1к12+4).

Вертигр

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 12
Хиты 120 (16к8 + 48)
Скорость 30 фт. (40 фт. в облике тигра)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Общий (не может говорить в облике тигра)
Опасность 4 (1100 опыта)

Перевёртыш. Вертигр может действием превратиться в тигра, гибрид тигра и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Вертигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Наскок (только в облике тигра или гибрида). Если вертигр переместится как минимум на 15 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, вертигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). В облике гуманоида вертигр совершает две атаки скимитаром или две атаки длинным луком. В облике гибрида он может атаковать либо как тигр, либо как гуманоид.

Укус (только в облике тигра или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10+3). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет проклятой ликантропией вертигра.

Коготь (только в облике тигра или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3).

Скимитар (только в облике гуманоида или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Лиловый червь

Громадный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 247 (15к20 + 90)
Скорость 50 фт., копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	7 (–2)	22 (+6)	1 (–5)	8 (–1)	4 (–3)

Спасброски Тел +11, Мдр +4
Чувства слепое зрение 30 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 15 (13000 опыта)

Прокладывание туннеля. Червь может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

Действия

Мультиатака. Червь совершает две атаки: одну укусом, и одну жалом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 22 (3к8+9). Если цель — существо с размером не больше Большого, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе будет проглочено. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие от атак и прочих эффектов, происходящих извне червя, и оно получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода червя.

Если червь получает 30 или больше урона за один ход от существа, находящегося внутри его, червь должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 21, иначе он отрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от червя. Если червь умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 20 футов перемещения, падая при выходе ничком.

Жало на хвосте. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 19 (3к6+9), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, получая урон ядом 42 (12к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Лиловый червь

Массивное роющее чудовище, известное как лиловый червь, терроризирует существ Подземья, прогрызаясь через каменные породы в погоне за добычей. Будучи тупой, хищной силой природы, это существо считает едой всё, что видит.

Прожорливые хищники. Громкие звуки привлекают лиловых червей, известных своим вторжением в подземные сражения и проникновением в подземные города в поисках добычи. Подземные цивилизации дроу, дуэргаров и иллитидов поддерживают специальные меры защиты вокруг своих поселений, чтоб защититься от этих чудовищ.

Хотя лиловые черви наиболее распространены в Подземье, они часто встречаются на поверхности в скальных и горных областях. Пасть лилового червя достаточно велика, чтоб проглотить целиком лошадь, и ни одно существо не застраховано от его голода. Червь бросается вперёд, ритмично сжимая и расширяя своё тело, заставая врасплох других обитателей Подземья, которые не ожидают от него такой скорости.

Польза червей. Когда лиловый червь прогрызается через землю, он поглощает и тут же выделяет землю и камни, которые только что разрушил. Таким образом, в телах лиловых червей можно найти драгоценные металлы и камни, за которыми и охотятся особо отважные и отчаянные охотники за сокровищами.

Роющий лиловый червь постоянно создаёт новые туннели через Подземье, которыми другие существа вскоре начинают пользоваться в качестве коридоров и магистралей. Из-за того, что лиловые черви редко возвращаются в свои же туннели, такие проходы — хорошее место, чтоб избежать этих чудовищ. Богатые добычей районы быстро заполняются сложной системой туннелей в результате совместной охоты сразу нескольких червей.

Лич

Средняя нежить, любое злое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 135 (18к8 +54)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Тел +10, Инт +12, Мдр +9
Навыки Внимательность +9, История +12, Магия +18, Проницательность +9
Сопротивление к урону холод, электричество, некротическая энергия
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 19
Языки Общий плюс до пяти других языков
Опасность 21 (33000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если лич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Восстановление. Если у лича есть филактерий, лич через 1к10 дней после уничтожения получает новое тело, восстанавливает все хиты и становится живым. Новое тело появляется в пределах 5 футов от филактерия.

Использование заклинаний. Лич является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave], волшебная стрела [magic missile], обнаружение магии [detect magic], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *Мельфова кислотная стрела [Melf's acid arrow], невидимость [invisibility], обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image]*
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], рассеивание магии [dispel magic]*
4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь [dimension door], усыхание [blight]*
5 уровень (3 ячейки): *наблюдение [scrying], облако смерти [cloudkill]*
6 уровень (1 ячейка): *распад [disintegrate], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death], уход в иной мир [plane shift]*
8 уровень (1 ячейка): *подчинение чудовища [dominate monster], Слово силы: оглушение [power word stun]*
9 уровень (1 ячейка): *Слово силы: смерть [power word kill]*

Сопротивление изгнанию. Лич совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Парализующее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон холодом 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, иначе станут парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Легендарные действия

Лич может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор. Лич накладывает заговор.
Парализующее касание (стоит 2 действия). Лич использует Парализующее касание.
Пугающий взгляд (стоит 2 действия). Лич фиксирует взгляд на одном существе, видимом в пределах 10 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 18 от этой магии, иначе станет испуганной на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к взгляду этого лича на следующие 24 часа.
Разрушение жизни (стоит 3 действия). Все существа, не являющиеся нежитью, в пределах 20 футов от лича должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 18 от этой магии, получая урон некротической энергией 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Лич

Личи — это бывшие великие волшебники, ставшие нежитью для сохранения самих себя. Они любой ценой копят силы, нисколько не заботясь делами смертных кроме тех случаев, когда они пересекаются с их собственными интересами. Коварные и безумные, они жаждут давно забытых знаний и ужасных секретов. Так как страх смерти не властен над ними, они могут задумывать планы, воплощение которых займёт года, десятки лет, а то и столетия.

Личи выглядят как худые скелетоподобные гуманоиды с высохшей кожей, обтягивающей их кости. Их глаза давным-давно сгнили, однако в пустых глазницах горят точечки света, подобные зрачкам. Они часто облачены в остатки хорошей одежды и ювелирные украшения, заношенные и выцветшие со временем.

Секреты нежити. Ни один волшебник не станет личем просто по своей прихоти. Процесс превращения в лича — это хорошо охраняемый секрет. Волшебникам, ищущим эти знания, необходимо заключать сделки с исчадиями, злыми божествами и другими отвратительными существами. Многие обращаются к Оркусу, Демоническому Повелителю Нежити, чьими силами было создано бесчисленное множество личей. Однако те, кто контролируют эти знания, всегда требуют за них службы и верности.

Превращение в лича проходит благодаря ритуалу, в ходе которого душа волшебника заточается в филактерий. Его душа привязывается к миру смертных, что не даёт ей после смерти переходить на другие планы существования. Филактерий представляет собой, как правило, амулет в виде маленькой коробочки, но это может быть любой предмет с пустым пространством внутри, в котором серебром начертаны магические символы имени, связывания, бессмертия и тёмной волшбы.

Как только филактерий подготовлен, будущий лич должен выпить зелье трансформации — смесь ужасного яда с кровью разумного существа, чья душа тоже приносится в жертву. После этого волшебник умирает, а затем, когда его душа будет заключена в филактерий, восстаёт как лич.

Жертвоприношение душ. Лич должен периодически скармливать души своему филактерию, чтобы поддерживать магию, сохраняющую его тело и сознание. Он делает это, используя заклинание *заточение [imprisonment]*. Вместо выбора одной из стандартных опций заклинания, лич использует его, чтобы заключить тело и душу жертвы внутри филактерия. Филактерий должен находиться на том же плане, что и лич, чтобы заклинание сработало. Филактерий лича может одновременно содержать только одно существо, а заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* 9 уровня, применённое на филактерий, освобождает заключённое в нём существо. Существо, заключённое в филактерии, через 24 часа поглощается им и исчезает без следа, после чего ничто, кроме божественного вмешательства, не может вернуть его к жизни.

Лич, который не смог или забыл поддерживать своё тело душами жертв, начинает физически разрушаться, и в конце концов может превратиться в демилича.

Смерть и восстановление. Когда тело лича случайно или намеренно разрушается, его воля и разум уходят из тела, оставляя позади лишь бездыханный труп. Через несколько дней подле филактерия лича из светящегося дыма формируется новое тело. Так как уничтожение филактерия есть шанс вечной смерти, личи обычно хранят свои филактерии в укрытом и хорошо охраняемом месте.

Уничтожение филактерия лича — нелёгкая задача, ведь часто для этого требуется особый ритуал, предмет или оружие. Каждый филактерий уникален, и секрет его уничтожения может стать целью целого приключения.

Одинокое существование. Время от времени лич может отвлечься от своей изоляционистской погони за мощью и поинтересоваться тем, что происходит в мире вокруг — такое происходит чаще всего во время великих потрясений, которые напоминают ему о жизни, которой он когда-то жил. В прочих случаях они живут в изоляции, вступая в контакт лишь с теми существами, чья служба помогает им поддерживать безопасность их логова.

Некоторые личи называют себя своими прежними именами и прозвищами, например, Чёрная Рука или Забытый Король.

Коллекционеры магии. Личи ищут и собирают свитки заклинаний и магические предметы. В дополнение к своим магическим способностям лич также может использовать и создавать зелья и свитки, имеет свою личную библиотеку с магическими книгами, и часто у лича есть один или два магических посоха или магические палочки. Если на лича нападут, то он не побоится их использовать.

Натура нежити. Личу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Логово лича

Лич большую часть времени находится в том месте, в котором он был при жизни. Это может быть дом с привидениями, руины башни или даже школа тёмной магии. Но некоторые личи могут построить себе собственное, секретное подземелье, о котором никто кроме них не будет знать. Эти подземелья, как правило, хорошо охраняются ловушками или стражами (големы, скелеты и другие чудовища).

Логово лича отражает его высокий интеллект и ужасную хитрость, включая магические и обычные ловушки, которые обеспечивают его безопасность. Нежить, подвижные механизмы и демоны станут препятствием для тех, кто захочет нарушить покой лича.

У лича, встреченного в логове, показатель опасности 22 (41000 опыта).

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) лич может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (лич не может использовать один эффект два раунда подряд):

- Лич бросает к8 и восстанавливает одну ячейку заклинаний с уровнем не больше выпавшего результата. Если все такие ячейки доступны, то ничего не происходит.
- Лич выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 30 футов. Потрескивающая нить негативной энергии связывает лича и цель. После этого, когда лич получает урон, цель должна будет совершать спасбросок Телосложения со Сл 18. При провале лич получает лишь половину урона (округляя в меньшую сторону), а остальной урон получает цель. Эта связь держится до наступления инициативы «20» в следующем раунде, или пока лич или его цель не окажутся вне логова лича.
- Лич вызывает духов существ, которые умерли в его логове. Эти духи материализуются и начинают атаковать одно существо, которые лич видит в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, иначе получит урон некротической энергией 52 (15к6) при провале, или половину этого урона при успехе. После этого духи исчезают.

Людоящер

Людоящеры — примитивные рептилоидные гуманоиды, обитающие в болотах и джунглях. Их деревушки из хижин процветают в неприступных гротах, полузатонувших руинах и в залитых водою пещерах.

Территориальные ксенофобы. Людоящеры очень редко заключают сделки и торгуют с другими расами. Они очень сильно привязаны к своей территории, выставляя замаскированных разведчиков на границах для охраны. Когда у границ появляется противник, людоящеры отправляют отряды охотников, чтобы преследовать или изгнать захватчиков со своей территории. Также они могут воспользоваться знанием своей земли и заманить непрошеных гостей в логово крокодилов или других опасных существ.

У людоящеров нет и малейшего представления о морали, а привычная концепция добра и зла вовсе чужда им. Истинно нейтральные существа, они убивают только тогда, когда это целесообразно или критично для выживания.

Людоящеры очень редко выходят за пределы своих охотничьих угодий. Любое существо, которое зайдёт на их территорию, будет преследоваться, а затем будет убито и съедено. Для них нет разницы в том, кто пришёл в их владения — человек, зверь или монстр. Людоящеры не любят покидать свои угодья потому, что за их пределами они могут превратиться из охотников в добычу.

Иногда людощеры заключают союз с соседями. Это может случиться только тогда, когда эльфы, люди, полурослики или другие могут принести им пользу или заслужили доверие. После того, как людоящеры налаживают связи, они выступают в роли жестоких, но надёжных союзников.

Великие пиры и жертвоприношения. Людоящеры всеядны, но они предпочитают мясо гуманоидов. Пленники очень часто попадают в лагеря в качестве главного блюда на праздниках и обрядах, которые сопровождаются танцами, байками и ритуальными битвами. Жертвы либо готовятся на огне и съедаются, либо приносятся в качестве дара для Семуаньи, божества людоящеров.

Барахольщики. Несмотря на то, что людоящеры не слишком умелые ремесленники, они используют кости поверженных врагов для изготовления инструментов. Шкуры и панцири убитых чудовищ часто используются для изготовления щитов.

Лидеры людоящеров. Людоящеры уважают и боятся магию с религиозным благоговением. Племена людоящеров возглавляют шаманы, исполняющие обряды и церемонии во имя Семуаньи. Однако в племени людоящеров может появиться личность, благословенная не Семуаньей, а Сесс'инеком, рептилоидным демоническим повелителем, который пытается развратить людоящеров и полностью контролировать их.

Людоящеры, рождённые под влиянием Сесс'инека, крупнее и хитрее сородичей, а также намного злее. Такие короли и королевы ящеров захватывают под жёсткий контроль племена людоящеров, узурпируя авторитет шаманов и вдохновляя своих подданных на нехарактерную агрессию.

Последователи драконов. Людоящеры говорят на Драконьем языке, которому они научились (или, по крайней мере, они так думают) в давние времена у самих драконов. Если племя заходит на территорию дракона, то предлагает ему подношение, чтобы получить его благосклонность. Злой дракон может использовать людоящеров в своих целях, сделав из них налётчиков и грабителей.

Людоящер

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Выживание +5, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Драконий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

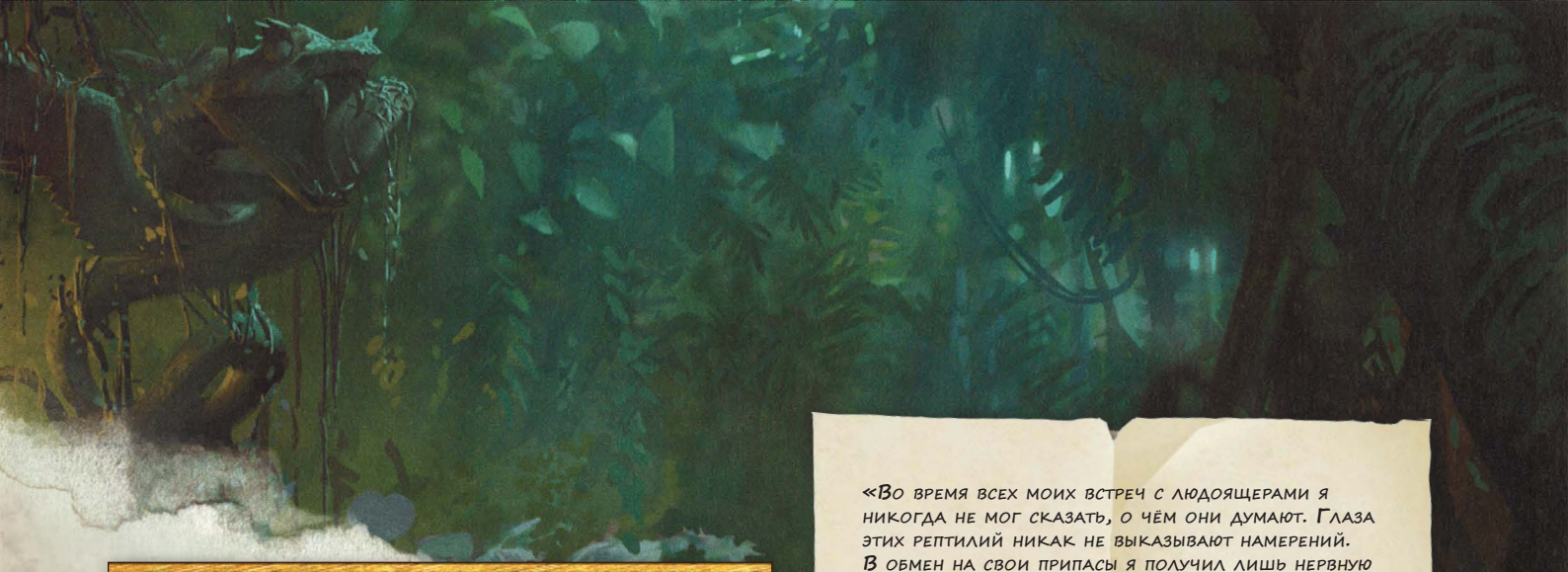
Мультиатака. Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлая дубина. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/ 120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Шипастый щит. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).



Людоящер шаман

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

Навыки Внимательность +4, Выживание +6, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Использование заклинаний (только в форме людоящера). Людоящер является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame], терновый кнут [thorn whip]*
1 уровень (4 ячейки): *опутывание [entangle], туманное облако [fog cloud]*
2 уровень (3 ячейки): *раскалённый металл [heat metal], шипы [spike growth]*
3 уровень (2 ячейки): *призыв животных [conjure animals]* (только рептилии), *рост растений [plant growth]*

Действия

Мультиатака (только в форме людоящера). Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если людоящер находится в форме крокодила, а цель — существо с размером не больше Большого, то цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и людоящер не может кусать другую цель. Если людоящер принимает свою истинную форму, захват оканчивается.

Когти (только в форме людоящера). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Смена формы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Людоящер магическим образом превращается в крокодила, оставаясь в этой форме до 1 часа. Он может вернуть свою истинную форму бонусным действием. Все его статистики, кроме размера, остаются одинаковыми во всех формах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

«Во время всех моих встреч с людоящерами я никогда не мог сказать, о чём они думают. Глаза этих рептилий никак не выказывают намерений. В обмен на свои припасы я получил лишь нервную дрожь по телу».

— записи торговца после встречи с племенем людоящеров на Болоте ящеров

Король/королева ящеров

Средний гуманоид (людоящер), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Навыки Внимательность +4, Выживание +4, Скрытность +5
Иммунитет к состоянию испуг
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Бездны, Драконий
Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Один раз в ход, когда людоящер совершает рукопашную атаку трезубцем и попадает, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6), а людоящер получает временные хиты, количество которых равно этому дополнительному урону.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо трезубцем, или же две рукопашные атаки трезубцем.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к4+3).

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3), или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Магмин

Магмины — зловредные существа с поганой ухмылкой, похожие на приземистого человека, сделанного из куска чёрной магмы. Даже когда они не горят в полную силу, распространяя вокруг себя жар, словно от большого костра, сквозь их пористую кожу пробиваются небольшие языки пламени.

Призванные пироманы. Магмины — стихийные духи огня, получившие физическое воплощение при помощи магии, поэтому они могут появиться на Материальном Плане только тогда, когда их призывают. Все воспламеняющиеся предметы они воспринимают как потенциальную растопку для грандиозного пожара, и только магический контроль со стороны призвавшего сдерживает их от того, чтобы поджигать всё, к чему они прикасаются. Непредсказуемая огненная природа магминов делает их идеальными инструментами для желающих сеять хаос и разрушения. Группа магминов, призванных в стенах замка, может за считанные минуты превратить его в дымящиеся развалины.

Разрушительное пламя. Огонь магминов жарок, но его сдерживает твёрдый магматический панцирь, не позволяющий мгновенно воспламенять всё, что находится поблизости. При этом, подобно пламени, горящему у них внутри, магмины капризны и непредсказуемы. Более того, как довольно примитивные стихийные создания, они могут забывать о том, что их родная стихия может причинять вред существам Материального Плана.

Если призванному магмину представится такая возможность, он постарается забраться туда, где пожарче — они любят лесные пожары и бурлящие озёра лавы в жерлах активных вулканов. Если такой возможности нет, магмин будет время от времени неосознанно высвобождать пламя из кончиков своих пальцев, утешаясь хотя бы возможностью что-нибудь поджечь.

Магмин

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 9 (2к6 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Игнан
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда магмин умирает, он взрывается огнём и лавой. Все существа в пределах 10 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Горючие предметы, которые никто не несёт и не носит в этой области, воспламеняются.

Свечение от горения. Магмин может бонусным действием вспыхнуть или погасить пламя на себе. Пока магмин горит, он испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 7 (2к6). Если цель — существо или горючий предмет, она воспламеняется. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

«Мантикоры любят человечину. Поэтому для горных переходов я всегда нанимаю в охрану людей».
— Марток Ульдарр, дварф, торговец медью

Мантикора

Мантикора — самый настоящий монстр. У неё львиное тело, крылья дракона, и голова, смутно напоминающая человеческую. Жёсткая грива тянется по её хребту, а длинный хвост заканчивается пучком смертоносных шипов, способных пронзать добычу с весьма почтительного расстояния.

Злобные хищники. Мантикоры — свирепые охотники с обширными охотничьими угодьями. Они могут объединяться с сородичами, чтобы убить какую-нибудь особенно крупную или опасную добычу, после чего пируют вместе на её останках. При нападении мантикора сперва атакует залпом хвостовых шипов, затем приземляется и пускает в ход зубы и когти. Если сражение происходит на открытом воздухе, и численный перевес не на стороне чудовищ, они предпочитают оставаться в воздухе как можно дольше и атаковать с расстояния до тех пор, пока не иссякнет запас хвостовых шипов.

Мантикоры не слишком умны, но способны разговаривать, и злобны по натуре. Они любят унижать свои жертвы, предлагая им быструю смерть, если те будут умолять о пощаде. Мантикора может также пощадить свою добычу, если для неё будет в этом какая-то выгода. В этом случае она потребует соответствующее вознаграждение за то, что останется голодной.

Чудовищные взаимоотношения. Мантикоры могут служить другим злым существам, если те в свою очередь хорошо к ним относятся и регулярно предоставляют добычу. Мантикора может прикрывать с воздуха орочью орду или армию хобгоблинов, может быть охотничьим спутником вождя холмовых великанов, или, допустим, может охранять вход в логово ламии.

Самые серьёзные конкуренты мантикор — виверны, грифоны, перитоны и химеры. Объединяясь в стаи во время охоты, мантикоры зачастую получают над ними численное преимущество. Помимо упомянутых существ, мантикоры также боятся драконов и стараются с ними не сталкиваться.

Мантикора

Большой монстр, законно-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 30 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Выращивание шипов на хвосте. У мантикоры есть 24 шипа на хвосте. Использованные шипы отрастают, когда мантикора оканчивает продолжительный отдых.

Действия

Мультиатака. Мантикора совершает три атаки: либо одну укусом и две когтями, либо три атаки шипами с хвоста.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Шип с хвоста. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 100/200 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3).

Медвежатники [Багбиры]

Медвежатники рождены для битвы и хаоса. Выживая набегами и охотой, они запугивают слабых и подавляют их, но при этом они готовы сражаться на стороне сильных вождей, если это сулит им кровопролитие и сокровища.

Гоблиноиды. Медвежатников часто можно встретить в компании своих близких родственников, хобгоблинов и гоблинов. Обычно медвежатники порабощают гоблинов, с которыми столкнулись, а хобгоблинов они запугивают, суля им золото и пищу в обмен на работу в качестве разведчиков и ударных войск. Даже платящие медвежатники — не самые надёжные союзники, но гоблины и хобгоблины понимают, что как бы медвежатники не истощали ресурсы племени, они остаются могучей силой.

Последователи Хруггека. Медвежатники поклоняются Хруггеку, малому богу, который обитает в плане Ахерон. В отсутствии их гоблиноидных родичей, медвежатники сбиваются в разношёрстные банды, каждую из которых возглавляет сильный вождь. Медвежатники верят, что когда они умирают, их души получают шанс сражаться на стороне Хруггека. Они пытаются доказать самим себе, что достойны этого, убивая как можно больше врагов.

Продажные любители засад. Несмотря на громоздкое телосложение, медвежатники двигаются с удивительной скрытностью. Они любят устраивать засады, но отступают, когда сталкиваются с ожесточённым сопротивлением. Это надёжные наёмники, пока их обеспечивают едой, питьём и золотом, но они забывают свои клятвы, когда их жизнь висит на волоске. Раненного члена группы медвежатники могут бросить, чтобы задержать преследователей, а если преследователи сохранят жизнь отставшему медвежатнику, то он поможет выследить бросивших его соплеменников.

Медвежатник [Багбир]

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Навыки Скрытность +6, Выживание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к8+2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6+2) от рукопашной атаки или колющий урон 5 (1к6+2) от дальнобойной атаки.

Вождь медвежатников [Вождь багбиров]

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Выживание +3, Запугивание +2, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Сердце Хруггека. Медвежатник совершает с преимуществом спасброски от испуга, отравления, очарования, ошеломления, паралича и сна.

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Мультиатака. Медвежатник совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к8+3).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3) от рукопашной атаки или колющий урон 6 (1к6+3) от дальнобойной атаки.

Медуза

Смертоносные и восхитительные медузы — существа с волосами из змей, навеки проклятые за своё тщеславие. В одиночестве они блуждают по руинам своих старых жилищ среди обломков былой жизни, окружённые окаменевшими телами обожателей и несостоявшихся героев.

Вечное великолепие. Мужчины и женщины, жаждущие вечной молодости, неувядающей красоты и всеобщего обожания, обычно возносят мольбы к богам, умоляют драконов даровать им древнюю магию или разыскивают всемогущих архимагов, способных исполнить их желание. Но некоторые идут и другим путём — они приносят жертвы демоническим повелителям или архидьяволам, предлагая им всё в обмен на этот дар, не зная, что вместе с даром получат и проклятье. Заключившие сделку обретают непревзойдённую физическую красоту и вечную молодость. Любой, кто увидит их, будет покорён их великолепием. Они обретают влияние, а вместе с ним и власть, которой жаждали. Годами живут они подобно полубогам среди смертных, но рано или поздно приходит расплата — и они навеки обращаются в медуз. Волосы их превращаются в клубок ядовитых змей, а любой, кто взглянет на них — каменеет, становясь молчаливым свидетелем их проклятья.

Логово медузы. Медузы обречены на вечное одиночество из-за их чудовищного обличья и свойства обращать всё живое в камень. Их когда-то великолепные дома с годами разрушаются, потихоньку превращаясь в руины, в лабиринт обломков и укрытий, наполненный тенями, поросший вьюном и колючками. Мародёры и искатели приключений, попавшие в логово медузы, зачастую не подозревают о том, кто здесь хозяин, до тех пор, пока не будет уже слишком поздно.

Медузы подвержены собственному проклятью. Если они взглянут на своё отражение, то превратятся в камень так же, как любое другое живое существо. Поэтому медузы избавляются от всех зеркал и отражающих поверхностей в своих логовах — разбив или просто выбросив.

Медуза

Средний монстр, законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Внимательность +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Общий
Опасность 6 (2300 опыта)

Окаменяющий взгляд. Если существо, видящее глаза медузы, начинает ход в пределах 30 футов от медузы, медуза может заставить его совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, если медузы дееспособна и видит это существо. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо мгновенно становится окаменевшим. В противном случае провалившее спасбросок существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. Опутанное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь окаменевшим при провале или оканчивая эффект при успехе. Окаменение длится до тех пор, пока не будет использовано заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале хода. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода не видит медузу. Если существо в этот период посмотрит на медузу, оно тут же совершает спасбросок.

Если медуза видит своё отражение в полированной поверхности, находящейся в пределах 30 футов от неё в ярко освещённом месте, медуза из-за проклятья подвергается действию своего собственного взгляда.

Действия

Мультиатака. Медуза совершает либо три рукопашные атаки — одну змеиными волосами и две коротким мечом — либо две дальнобойные атаки длинным луком.

Змеиные волосы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2) плюс урон ядом 14 (4к6).

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Мерфолк

Мерфолки — раса, обитающих в воде гуманоидов, верхняя часть тела которых человеческая, а нижняя — рыбья. Они используют ракушки для украшения своей кожи и чешуи.

Племена и королевства мерфолков простираются по всему миру, а их народы различны по цвету, культуре и взглядам подобно человеческой расе на суше. Наземные народы и мерфолки редко встречаются, но мечтательные моряки рассказывают истории о романтических встречах с этими существами на берегах далёких островов.

У мерфолков отсутствуют материалы и реальные возможности для того, чтобы выковать оружие на дне моря, написать книги, сохранить знания или придать форму камню, чтобы возвести здания и города. Поэтому большинство живёт в маленьких племенах охотников и собирателей, каждое из которых обладает уникальными ценностями и убеждениями. Время от времени, мерфолки объединяются под предводительством единого лидера. Они делают это чтобы противостоять общей угрозе или совершить завоевание. Такие объединения могут создать подводные королевства и династии, продолжающиеся сотни лет.

Поселения мерфолков. Мерфолки основывают свои поселения в обширных подводных пещерах, коралловых лабиринтах, руинах затопленных городов или сооружениях, которые они вырезали из скалистого морского дна. Они живут на мелководье, где можно различить усиление и ослабление света солнца через толщу воды. В рифах и рвах рядом со своим поселением мерфолки добывают кораллы, возделывают морское дно и пасут косяки рыб, как наземные фермеры пасут овец. Лишь изредка они отваживаются на путешествие в тёмные бездны океана. На таких глубинах и в подводных пещерах мерфолки полагаются на свет, исходящий от растительности и животных наподобие медуз, чьи слабые пульсирующие движения наделяют поселения мерфолков особой эстетикой.

Мерфолки защищают свои поселения с копьями, сделанными из таких материалов, которые они могут собрать после кораблекрушений, с пляжей и с мёртвых подводных существ.

Мерфолк

Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный

Класс Доспеха 11
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Акван, Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6), или колющий урон 4 (1к8), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Мефиты

Мефиты — своенравные, похожие на бесов существа, родом со стихийных планов. Есть шесть разновидностей мефитов, каждая из которых представляет собой смесь двух стихий.

Мефиты эти нестареющие озорники, во множестве населяющие Стихийные Планы и Стихийный Хаос. Они также нередко находят пути на Материальный План, где предпочитают обитать в местах, богатых их родными стихиями. Например, магмовый мефит состоит из огня и земли, и предпочитает обитать внутри вулканов, в то время как ледяной мефит, состоящий из воздуха и воды, предпочитает места, где похолоднее.

Стихийная натура. Мефиту не нужны еда, питьё и сон.

Дымовой мефит

Грязевой мефит

Грязевой мефит

Грязевые мефиты медлительны и маслянисты. Они состоят из земли и воды. Они будут жаловаться на жизнь любому, кто станет их слушать, и будут беспрестанно требовать к себе внимания и выпрашивать подарки

Дымовой мефит

Это грубые, ленивые, сотворённые из воздуха и огня создания, которые постоянно дымятся. Они редко говорят правду и любят издеваться над другими существами, вводя их в заблуждение.

Грязевой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Акван, Терран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дымовой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Ауран, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он оставляет после себя облачко дыма, заполняющее сферу с радиусом 5 футов и центром на его пространстве. Пространство сферы сильно заслонено. Ветер рассеивает облачко, которое в противном случае висит 1 минуту.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *пляшущие огоньки [dancing lights]*, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Пепельное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает горячий пепел 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода мефита.

Ледяной мефит

Ледяные мефиты состоят из холодного воздуха и воды. Они отчуждённые и холодные, и превосходят всех остальных мефитов в беспощадной жестокости.

Магмовый мефит

Состоящие из земли и огня, магмовые мефиты светятся тусклым красным светом, так как их кожа покрыта каплями расплавленной лавы. Они тугодумы, и с трудом понимают значение слов или действий других существ.

Ледяной мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +3
Уязвимость к урону дробящий, огонь
Иммунитет к урону холод, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Акван, Ауран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны обломками льда. Все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, получая рубящий урон 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной глыбы льда.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *туманное облако [fog cloud]*, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 3 (1к4+1) плюс урон холодом 2 (1к4).

Ледяное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает холодный воздух 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон холодом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Магмовый мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3
Уязвимость к урону холод
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Игнан, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны потоками лавы. Все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычного наплыва магмы.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *раскалённый металл [heat metal]* (Сл спасброска от заклинания 10), не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 3 (1к4+1) плюс урон огнём 2 (1к4).

Огненное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает пламя 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Пылевой мефит

Паровой мефит

Паровой мефит

Состоящие из воды и огня паровые мефиты всегда оставляют за собой след из горячей воды, а также шипят, испуская пар. Паровые мефиты — существа властные и гиперчувствительные, это самопровозглашённые повелители всех мефитов.

Пылевой мефит

Состоящие из земли и воздуха пылевые мефиты любят обитать в катакомбах и считают смерть ужасно захватывающей.

Вариант: Призыв мефита

У некоторых мефитов может быть действие, позволяющее им призывать других мефитов.

Призыв мефитов (1/день). У мефита есть 25% шанс призвать 1к4 мефита одной с ним разновидности. Призванные мефиты появляются в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действуют как союзники призывателя, и не могут призывать других мефитов. Они остаются в течение 1 минуты, либо до тех пор, пока не убьют их или призвавшего их, или пока призыватель не отпустит их действием.

Паровой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Акван, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 футов от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получат урон огнём 4 (1к8).

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *размытый образ [blur]*, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 2 (1к4) плюс урон огнём 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Пылевой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 17 (5к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Ауран, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *усыпление [sleep]*, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Микониды

Микониды — это разумные, прямоходящие грибы, живущие в Подземье, ищущие просветления и порицающие насилие. Если обратиться к ним с миром, микониды с радостью предоставят укрытие и позволят безопасно пройти сквозь свою колонию.

Круги и слияния. Самый крупный миконид в колонии является предводителем, возглавляющим одну или несколько социальных групп, называемых кругами. Круг состоит из двадцати и более миконидов, которые работают, живут, и сливаются вместе.

Слияние — это форма коллективной медитации, которая позволяет миконидам преодолевать унылое подземное существование. Споры взаимопонимания миконидов объединяют участников в групповое сознание. Затем галлюциногенные споры вызывают общие грёзы, обеспечивающие развлечение и социальное взаимодействие. Микониды считают слияние целью своего существования. Они используют его в погоне за высшим сознанием, коллективным единением и духовным апофеозом. Микониды также используют свои споры взаимопонимания, чтобы телепатически общаться с другими разумными существами.

Размножение миконидов. Как и другие грибы, микониды размножаются спорами. Они тщательно контролируют выпуск своих спор, чтобы избежать перенаселения.

Верховный миконид

Большое растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 60 (8к10 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

Действия

Мультиатака. Миконид использует либо Галлюциногенные споры, либо Усмиряющие споры, а затем совершает атаку кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 8 (3к4+1) плюс урон ядом 7 (3к4).

Оживляющие споры (3/день). Миконид нацеливается на один труп гуманоида или зверя с размером не больше Большого, находящийся в пределах 5 футов, и покрывает его спорами. Через 24 часа труп оживает в качестве спорового слуги. Труп остаётся живым 1к4+1 неделю, или пока не будет уничтожен, и больше его таким образом не оживить.

Галлюциногенные споры. Миконид выпускает споры на одно существо, видимое в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленная цель недееспособна, пока галлюцинирует. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Усмиряющие споры. Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Споры взаимопонимания. От миконида расходятся споры в радиусе 30 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементалями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

Взрослый миконид

Среднее растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

Действия

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (2к4) плюс урон ядом 5 (2к4).

Усмиряющие споры (3/день). Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Споры взаимопонимания. От миконида расходятся споры в радиусе 20 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементалями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

Шаблон спорового слуги

Споровым слугой становится любое существо с размером не больше Большого, оживлённое верховным миконидом. Существо без плоти и крови (например, конструкт, элементаль, слизь, растение или нежить) не может быть превращено в спорового слугу. У существа, которое становится споровым слугой, появляются или изменяются следующие параметры:

Сохраняемые параметры. Слуга сохраняет Класс Доспеха, хиты, Кости Хитов, Силу, Ловкость, Телосложение, уязвимости, сопротивления и иммунитеты.

Теряемые параметры. Слуга теряет свои исходные бонусы спасбросков и навыков, особые чувства, а также особенности. Он теряет все действия кроме Мультиатаки и рукопашных атак оружием, причиняющих дробящий, колющий или рубящий урон. Если у него есть действие или рукопашная атака оружием, которая причиняет урон другого вида, он теряет способность причинять урон этого вида, если только урон не исходит от какого-то снаряжения, например, магического предмета.

Вид. Слуга получает вид «растение» и теряет все метки.

Мировоззрение. Слуга лишён мировоззрения.

Скорость. Уменьшите все значения скорости слуги на 10 футов при минимуме в 5 футов.

Характеристики. Значения характеристик слуги становятся такими: Инт 2 (−4), Мдр 6 (−2), Хар 1 (−5).

Чувства. Слуга обладает слепым зрением в радиусе 30 футов и слеп за пределами этого радиуса.

Иммунитет к состоянию. Слуга не может быть испуган, ослеплён, очарован или парализован.

Языки. Слуга теряет знание всех известных ему языков, но может отвечать на приказы, отданные миконидами посредством спор взаимопонимания. Слуга отдаёт наивысший приоритет приказам, полученным от более сильных миконидов.

Атаки. Если слуга не обладает иными возможностями причинения урона, он может использовать свои кулаки и конечности для совершения невооружённых ударов. При попадании невооружённый удар причиняет дробящий урон 1к4 + модификатор Силы слуги, или, если слуга Большого размера, то 2к4 + его модификатор Силы.

Пример спорового слуги

Ниже приведена статистика спорового слуги, использующая кваггота в качестве базового существа.

Кваггот споровый слуга

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию испуг, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Споровый слуга совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Росток миконида

Маленькое растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 10
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	11 (+0)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

Действия

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 1 (1к4 − 1) плюс урон ядом 2 (1к4).

Споры взаимопонимания (3/день). От миконида расходятся споры в радиусе 10 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементалями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

Мимик

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Навыки Скрытность +5
Иммунитет к урону кислота
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет, или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остаётся без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к8+3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

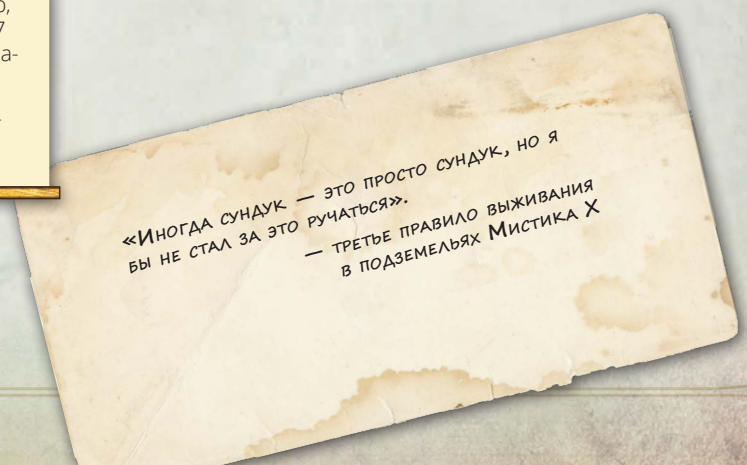
Мимик

Мимики — хищники, способные принимать форму неодушевлённых предметов, чтобы заманивать добычу в ловушку. В подземельях эти коварные существа, как правило, принимают вид дверей и сундуков, так как именно подобная форма привлекает к ним постоянный поток добычи.

Хищники-имитаторы. Мимики могут менять своё тело так, чтобы оно напоминало дерево, камень или другие простые материалы, а со временем они запоминают внешний вид тех предметов, с которыми чаще всего контактируют другие существа, и превращаются в эти предметы. Мимика, сменившего внешность, практически невозможно узнать, пока потенциальная жертва не приблизится достаточно близко — тогда мимик вытягивает свои ложноножки и атакует.

Меняя облик, мимик выделяет особое клейкое вещество, которое позволяет ему захватывать существ и предметы (оружие), к которым он прикасается. Мимик впитывает это вещество обратно, когда принимает свой аморфный облик, чтобы иметь возможность перемещаться.

Умные охотники. Мимики живут и охотятся в одиночку, хотя иногда и делят свои охотничьи угодья с другими существами. Большая часть мимиков по уровню интеллекта ничем не отличаются от животных, однако редкие экземпляры могут развить свой ум, и даже научиться разговаривать на Общем или Подземном. В этом случае с ними можно договориться о безопасном проходе по их территории, или получить от них ценную информация в обмен на пищу.



Минотавр

Рёв минотавра — дикий боевой клич, которого страшится большинство цивилизованных существ. Созданные в смертных мирах демоническими ритуалами, минотавры — дикие завоеватели и хищники, живущие, чтобы охотиться. Их бурый или чёрный мех запятнан кровью павших врагов, и за ними следует мерзкий запах смерти.

Внутренний зверь. Большинство минотавров — одинокие хищники, бродящие по лабиринтам подземелий, извилистым пещерам, первобытным лесам и запутанным улицам и переходам заброшенных руин. Минотавр прекрасно представляет все пути, которыми можно добраться до добычи.

Запах крови, разрываемая плоть и треск костей пробуждают в нем жажду разрушения, затмевая разум и мысли. В кровавом угаре минотавр с разбегу атакует всех, кого видит, сначала бодая рогами, а потом разрубая сбитого с ног врага надвое.

Помимо создания засад на забредших в их лабиринты существ, минотавры мало заботятся о тактике или стратегии. Минотавры редко действуют организованно, у них нет уважения к иерархии или власти, и их очень сложно поработить, не говоря уже о том, чтобы контролировать.

Культисты Рогатого Короля. Минотавры — тёмные потомки гуманоидов, трансформированных ритуалами культов, которые отвергают гнёт подчинения властям через возвращение в природу. Новобранцы часто принимают эти культы за друидические круги или тотемные религии, но во время их церемоний гуманоидное существо входит в лабиринт, надев звериную маску.

В этом ограниченном пространстве культисты охотятся на диких зверей, убивают их и съедают, утоляя свои первобытные инстинкты. Но в итоге жертвенные животные заменяются на гуманоидную жертву — иногда это новобранец, который пытался сбежать из культа, узнав его истинную сущность. Эти лабиринты превращаются в залитые кровью бойни, по коридорам которых эхом разносится шум от дикого поведения культистов.

Только наивысшим лидерам этих культов известно, что они были созданы демоническим повелителем Бафометом, Рогатым Королём, чей слой Бездны представляет собой гигантский лабиринт. Некоторые из его последователей — пылкие просители, молящие о силе и величии. Другие приходят в культ, ища жизни в свободе от оков властей — а вместо этого их освобождают от их человечности, превращая их в минотавров, вторящих его собственному зверскому обличью.

Несмотря на то, что минотавры были созданы Рогатым Королём, они могут размножаться и нормальным образом, давая миру самостоятельную расу детей Бафомета.

Минотавр

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 76 (9к10 + 27)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	16 (+3)	9 (–1)

Навыки Внимательность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Бездны
Опасность 3 (700 опыта)

Атака в броске. Если минотавр переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет оттолкнута на расстояние до 10 футов и сбита с ног.

Запоминание пути. Минотавр может с лёгкостью вспомнить любой пройдённый путь.

Безрассудство. В начале своего хода минотавр может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к12+4).

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8+4).

Модроны

Модроны — создания абсолютного порядка, поддерживающие в своём обществе иерархию как в пчелином улье. Они обитают на плане Механус, и следят за его вечно вращающимися шестернями, ведя идеально упорядоченное существование механических аппаратов.

Абсолютный закон и порядок. Под управлением своего лидера, Праймуса, модроны стараются упорядочивать мультивселенную в соответствии с принципами, недоступными пониманию простых смертных. Их собственные разумы встроены в иерархическую пирамиду, в которой каждый модрон получает приказы от вышестоящих и делегирует задания нижестоящим. Модроны выполняют команды с полным повиновением, максимальной эффективностью, полностью игнорируя моральные аспекты и совершенно не заботясь о себе.

Для модронов не существует концепции самоидентификации за пределами того минимума, который необходим для исполнения ими их функций. Они существуют в виде объединённого коллектива, и, несмотря на то, что он делится на ранги, про себя модроны всегда говорят собирательно. Для модрона нет слова «я», есть только «мы».

Абсолютная иерархия. Модроны взаимодействуют только с другими модронами своего ранга, а также с теми, кто на один ранг выше или ниже их. Модроны, отстоящие более чем на один ранг, либо слишком сложны, либо слишком примитивны, чтобы с ними можно было общаться.

Шестерни Великого Механизма. Если модрона уничтожить, его останки исчезают. Замена из нижестоящего ранга мгновенно трансформируется во вспышке света, приобретая физический облик своего нового ранга. Повышенный таким образом модрон точно так же заменяется одним из подчинённых, и так до самого низа в иерархии. А на нижнем ранге новый модрон создаётся Праймусом; из Великого Собора Модронов на Механусе постоянно выходит равномерный поток монодронов.

Великий Марш Модронов. Когда шестерни Механуса завершают семнадцать циклов, что происходит раз в 289 лет, Праймус отправляет огромную армию модронов по Внешним Планам, вероятно, с разведывательной миссией. Марш долог и опасен, и лишь малое число модронов в результате возвращается на Механус.

Монодрон

Монодрон может выполнять одновременно не более одной простой задачи и передавать одно сообщение длиной не более сорока восьми слов.

Дуодрон

Угловатые дуодроны управляют отрядами монодронов и могут одновременно выполнять до двух задач.

Тридрон

Тридроны выглядят как перевёрнутые пирамиды. Они ведут младших модронов в бой.

Квадрон

Квадроны — искусные бойцы, в подразделениях модроньих армий они служат артиллерией и полевыми офицерами.

Пентадрон

Пентадроны управляют рабочим населением Механуса и могут импровизировать в ответ на непредвиденные изменения ситуации.

Вариант: Модроны-ренегаты

Модрон иногда может дезертировать, либо из-за того, что подвергся воздействию сил хаоса, либо по причине какой-то неисправности. Модроны-ренегаты перестают действовать в соответствии с директивами и желаниями Праймуса, нарушая законы, не подчиняясь приказам и даже занимаясь насилием. Другие модроны стараются отлавливать и уничтожать таких ренегатов.

Модрон-ренегат теряет особенность Косное сознание, и может иметь любое мировоззрение кроме законно-нейтрального. В остальном у него статистика как у обычного модрона соответствующего ранга.

Монодрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Модронский
Опасность 1/8 (25 опыта)

Косное сознание. Монодрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

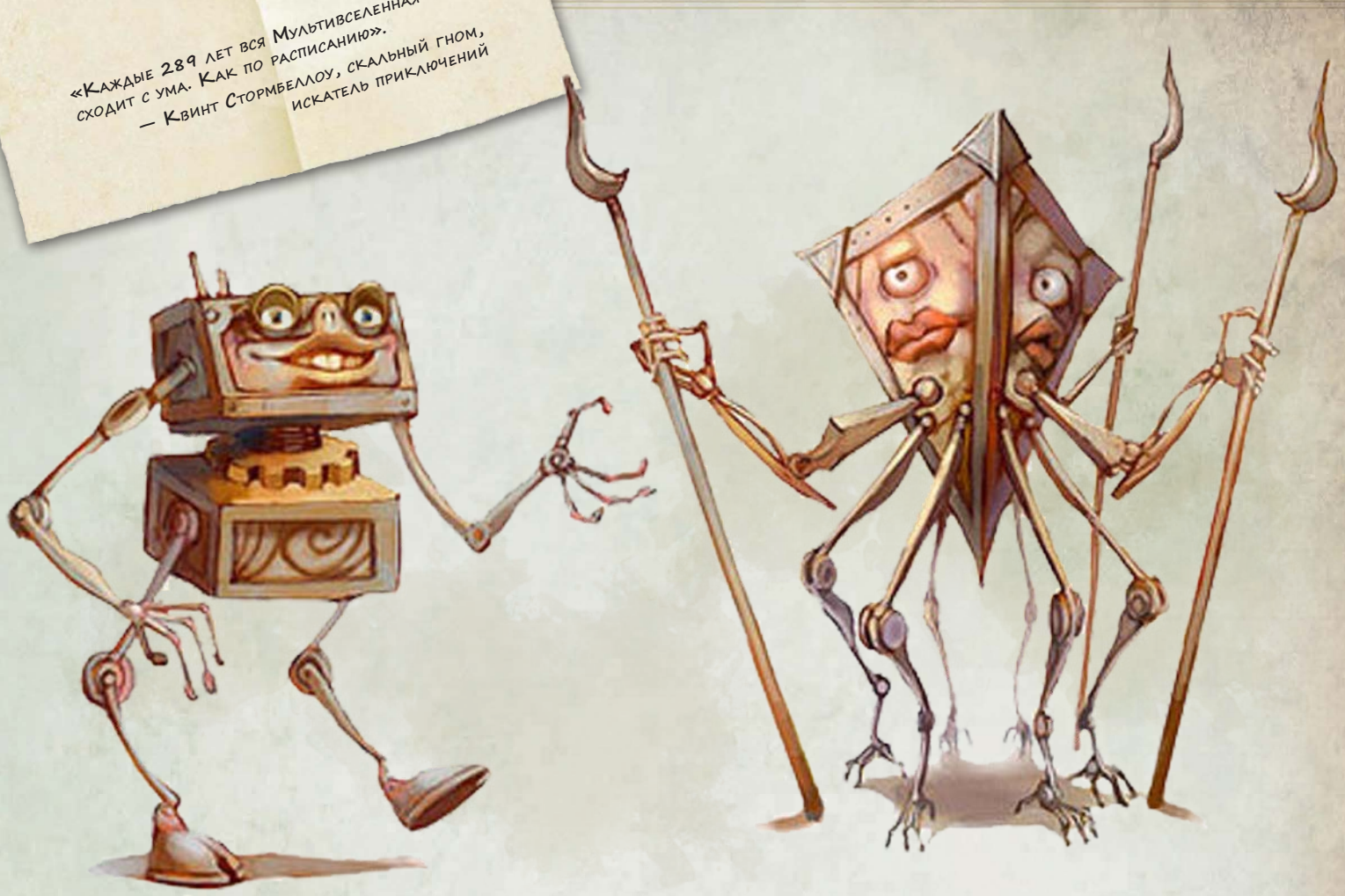
Распад. Если монодрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

«Каждые 289 лет вся Мультивселенная сходит с ума. Как по расписанию».
— Квинт Стормбеллоу, скальный гном, искатель приключений



Дуодрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (–1)	10 (+0)	7 (–2)

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Модронский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Косное сознание. Дуодрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если дуодрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Дуодрон совершает две атаки кулаком или две атаки метательным копьём.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1).

Тридрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Модронский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Косное сознание. Тридрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если тридрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Тридрон совершает три атаки или три атаки метательным копьём.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1).

Квадрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Модрон
Опасность 1 (200 опыта)

Косное сознание. Квадрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если квадрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Квадрон совершает две атаки кулаками или четыре атаки коротким луком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Пентадрон

Большой конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 32 (5к10 + 5)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Внимательность +4
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Модронский
Опасность 2 (450 опыта)

Косное сознание. Пентадрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если пентадрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Пентадрон совершает пять атак рукой.

Рука. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2).

Парализующий газ (перезарядка 5–6). Пентадрон выдыхает газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Мумии

Поднятые тёмными погребальными ритуалами мумии ковыляя выходят из мертвенно-неподвижного храма или гробницы. Пробуждённая от своего покоя мумия карает пришельцев нечестивым проклятьем.

Забальзамированная ярость. Длительные похоронные ритуалы, которыми сопровождается помещение мумии в гробницу, помогают сохранить её тело от разложения. В процессе бальзамирования органы свежеумершего существа вынимаются и помещаются в специальные сосуды, а тело обрабатывается консервирующими маслами, травами и обёртываниями. После подготовки тело обычно бинтуется льняными лентами.

Воля тёмных богов. Нежить из мумии получается, если подготовленное тело насыщает некромантской магией жрец бога смерти или другого тёмного божества. На льняные бинты мумии наносятся некромантские символы, а затем погребальный ритуал завершается воззванием к тьме. Подготовленная таким образом нежить пробуждается в ответ на выполнение заданных ритуалом условий. Обычно мумию заставляет подняться враждебное действие по отношению к её гробнице, сокровищам, землям или бывшим возлюбленным.

Наказанные. После смерти существо не может воспротивиться превращению в мумию. Некоторые из мумий при жизни были могущественными личностями, впавшими в немилость жреца или фараона, или теми, кто совершил преступление в виде предательства, адюльтера или убийства. В качестве наказания на них накладывается мощное проклятье вечного существования в виде нежити, а тело бальзамируется, мумифицируется и помещается в тайник. В иных случаях мумии, выполняющие роль стражей гробниц, могли быть созданы из рабов, убитых специально с этой целью.

Созданные ритуалом. Мумия подчиняется условиям и параметрам, заданным во время ритуала, создавшего её, и она хочет только покарать нарушителей. Ошеломляющий ужас, который предзнаменует нападение мумии, может парализовать жертву страхом. В последующие за прикосновением мумии дни тело жертвы начинает гнить изнутри, пока не останется только прах.

Устранение проклятья мумии. Редкой магией можно обратить вспять или развеять ритуал, создавший мумию, позволяя ей окончательно умереть. Обычно же мумия может быть отправлена обратно на вечный покой искуплением преступления, которое вызвало её создание. Священный идол может быть помещён обратно в нишу, украденное сокровище возвращено в гробницу, а храм очищен от осквернившего его кровопролития.

Более эфемерные или необратимые преступления, такие как раскрытие секрета, который хранила мумия, или убийство дорогого ей человека, нельзя исправить так легко. В таких случаях мумия может перебить всех ответственных, и даже это не утолит её жажду возмездия.

Нежить-летописец. Мумии умеют разговаривать, хоть и делают это крайне редко. Благодаря этому некоторые мумии могут служить хранителями древних знаний, и потомки тех, кто создал такую мумию, могут обращаться к ним за ответами. Индивидуумы, обладающие значительной силой, могут даже держать мумию у себя, чтобы консультироваться при необходимости.

Натура нежити. Мумии не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Лорд-мумия

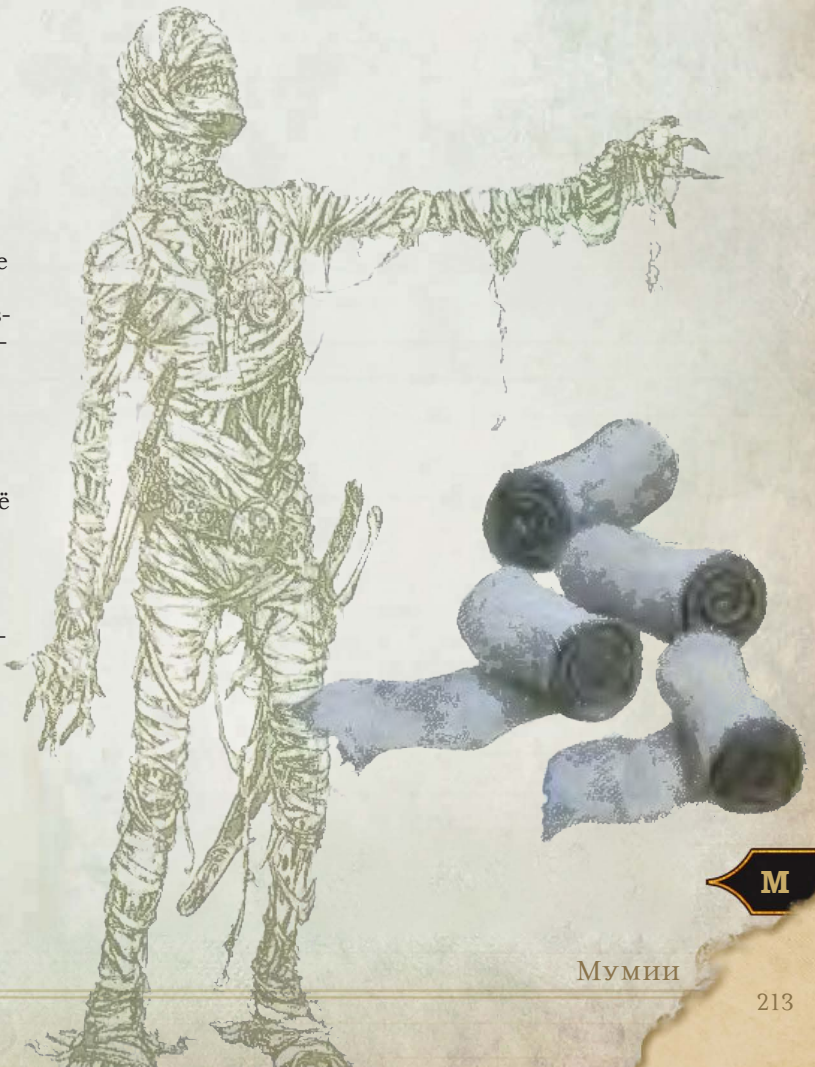
В глубине древних гробниц деспотичные монархи и высшие жрецы тёмных богов лежат в покое без сновидений, в ожидании времени, когда они смогли бы вернуть себе трон и восстановить свои древние империи. Регалии их ужасающего правления до сих пор украшают их обёрнутые льном тела, их гниющие одежды с вышитыми на них злыми символами и бронзовые доспехи с выгравированными гербами династий, павших тысячи лет назад.

С помощью могущественных жрецов ритуал может создать более сильную мумию. Лорд-мумия, которая создаётся таким ритуалом, сохраняет воспоминания и личность прежней жизни, а также наделена сверхъестественной сопротивляемостью. Мёртвые императоры вооружены проклятыми руническими мечами, благодаря которым они и попали в легенды. Высшие колдуны используют запретную магию, которая когда-то контролировала перепуганные народы, а тёмные боги одаривают мёртвых королевских жрецов божественными заклинания.

Сердце лорд-мумии. В качестве части ритуала, сердце и внутренности удаляются из тела и помещаются в канопы. Эти сосуды обычно вырезаются из известняка или керамики и покрываются гравировкой или расписываются религиозными иероглифами.

Пока иссохшее сердце лорд-мумии остаётся целым, её нельзя окончательно уничтожить. Когда её хиты опускаются до 0, лорд-мумия превращается в пыль и вновь возрождается через 24 часа, поднимаясь из пыли в непосредственной близости от канопа, содержащего её сердце. Лорд-мумию можно уничтожить или прервать возрождение, если сжечь её сердце. По этой причине лорд-мумия обычно держит своё сердце и внутренности в скрытой могиле или убежище.

Сердце лорд-мумии имеет КД 5, 25 хитов и иммунитет ко всем видам урона кроме огня.



«Перед тем как открыть саркофаг — зажги факел».
— седьмое правило выживания в подземельях мистика X

Логово лорд-мумии

Лорд-мумия охраняет древний храм или гробницу, защищённую младшей нежитью и оснащённую ловушками. В этом храме скрыт саркофаг, где лорд-мумия хранит свои величайшие сокровища.

Лорд-мумия, встреченная в логове, имеет показатель опасности 16 (15000 опыта).

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) лорд-мумия совершает действие логова, чтобы вызвать один из описанных ниже эффектов. Лорд-мумия не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Все существа-нежить в логове могут точно определять местоположение всех живых существ в пределах 120 футов от себя до значения инициативы «20» следующего раунда.

Мумия

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Мдр +2
Уязвимость к урону огонь
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Мумия может использовать Ужасающий взгляд и совершить одну атаку разлагающим кулаком.

Разлагающий кулак. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3) плюс урон некротической энергией 10 (3к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой гнилью мумии. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, и её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятье уменьшает максимум хитов цели до 0, цель умирает, а её тело становится прахом. Проклятье длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятья [remove curse]* или другой магией.

Ужасающий взгляд. Мумия нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 60 футов. Если цель видит мумию, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11 от этой магии, иначе станет испуганной до конца следующего хода мумии. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также становится парализованной на тот же период. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Ужасающему взгляду всех мумий (но не лорд-мумий) на следующие 24 часа.

- Вся нежить в логове совершает с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить, до значения инициативы «20» следующего раунда.
- До значения инициативы «20» следующего раунда все существа, не являющиеся нежитью, пытающиеся наложить в логове лорд-мумии заклинание с уровнем не больше 5, страдают от боли. Существо может выбрать другое действие, но если оно всё же попытается наложить заклинание, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 16. При провале оно получает урон некротической энергией 1к6 за уровень заклинания, а заклинание не оказывает никакого эффекта и тратится впустую.

Местные эффекты

Существа, вошедшие в храм или гробницу лорд-мумии, чувствуют на себе её тёмное влияние:

- Еда мгновенно портится, а вода испаряется, если их занести в логово. Другие немагические напитки тоже портятся — например, вино превращается в уксус.
- Созданные не лорд-мумией заклинания школы Прорицания имеют 25-процентный шанс на ошибку, которую определяет Мастер. Если у заклинания школы Прорицания уже есть шанс потерпеть неудачу или вероятность неправильных результатов при многократном использовании, этот шанс увеличивается на 25 процентов.
- Существо, которое берёт сокровища из логова, проклято, пока не вернёт сокровища. Проклятая цель совершает с помехой все спасброски. Проклятье действует, пока не будет снято с помощью заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или другой магии.

Если лорд-мумия убита, эффекты местности мгновенно пропадают.

Лорд-мумия

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 97 (13к8 + 39)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Спасброски Тел +8, Инт +5, Мдр +9, Хар +8
Навыки История +5, Религия +5
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 15 (13000 опыта)

Сопротивление магии. Лорд-мумия совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Уничтоженная лорд-мумия получает новое тело через 24 часа, если её сердце оставлено нетронутым, восстанавливает все хиты и вновь становится активной. Новое тело появляется в пределах 5 футов от сердца лорд-мумии.

Использование заклинаний. Лорд-мумия является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *направленный снаряд [guiding bolt], приказ [command], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], тишина [silence], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], рассеивание магии [dispel magic]*
4 уровень (3 ячейки): *предсказание [divination], страж веры [guardian of faith]*
5 уровень (2 ячейки): *заражение [contagion], нашествие насекомых [insect plague]*
6 уровень (1 ячейка): *поражение [harm]*

Действия

Мультиатака. Мумия может использовать Ужасающий взгляд, и совершает одну атаку разлагающим кулаком.

Разлагающий кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 14 (3к6+4) плюс урон некротической энергией 21 (6к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе станет проклятой гнилью мумии. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, и её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятье уменьшает максимум хитов цели до 0, цель умирает, а её тело становится прахом. Проклятье длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятья [remove curse]* или другой магией.

Ужасающий взгляд. Лорд-мумия нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 60 футов. Если цель видит лорд-мумию, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16 от этой магии, иначе станет испуганной до конца следующего хода мумии. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также становится парализованной на тот же период. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Ужасающему взгляду всех мумий и лорд-мумий на следующие 24 часа.

Легендарные действия

Лорд-мумия может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лорд-мумия восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Лорд-мумия совершает одну атаку разлагающим кулаком или использует Ужасающий взгляд.
Богохульное слово (стоит 2 действия). Лорд-мумия произносит богохульное слово. Все существа, не являющиеся нежитью, в пределах 10 футов от лорд-мумии, слышащие магические слова, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе станут ошеломлёнными до конца следующего хода лорд-мумии.
Канал отрицательной энергии (стоит 2 действия). Лорд-мумия магическим образом выпускает отрицательную энергию. Существа в пределах 60 футов от лорд-мумии, включая тех, что стоят за препятствиями и углами, до конца следующего хода лорд-мумии не могут восстанавливать хиты.
Ослепляющая пыль. Вокруг лорд-мумии магическим образом начинает вращаться ослепляющая пыль и песок. Все существа в пределах 5 футов от лорд-мумии должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе станут ослеплёнными до конца своего следующего хода.
Песчаный вихрь (стоит 2 действия). Лорд-мумия магическим образом превращается в песчаный вихрь, перемещается на расстояние до 60 футов и принимает свой обычный облик. Находясь в облике вихря, лорд-мумия обладает иммунитетом ко всем видам урона, и не может быть опутана, ошеломлена, сбита с ног, схвачена, и не может стать окаменевшей. Снаряжение, несомое и носимое лорд-мумией, остаётся у неё.

Наги

Наги — разумные змеевидные создания, населяющие древние руины и собирающие волшебные сокровища и знания.

Первые наги давным-давно были созданы как бессмертные стражи гуманоидной расы. Когда эта раса вымерла, наги посчитали себя законными наследниками сокровищ и магических таинств своих хозяев. Трудолюбивые наги иногда выбираются из своего логова, чтоб отыскать волшебные предметы и редкие книги заклинаний.

Наги никогда не чувствуют разрушительное воздействие времени и не поддаются болезням. Даже если тело наги уничтожить, её бессмертная душа за несколько дней формирует новое тело, готовое продолжать бессмертное дело.

Доброжелательные диктаторы и жестокие тираны. В своих владениях нага обладает абсолютной властью. Вне зависимости от того, руководит она милосердно или терроризирует своих подданных, нага верит, что является хозяином всех прочих существ, населяющих её территорию.

Соперничество. Наги ведут давнюю вражду с юань-ти, расой, считающей себя воплощением змеиной эволюции. Хотя сотрудничество между ними редко, наги и юань-ти порой забывают о разногласиях, чтобы достичь общей цели. Однако юань-ти очень не любят находиться во власти наги.

Бессмертная натура. Нага не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Духовная нага

Духовные наги живут в злобе и безрадостности, постоянно планируя месть против тех, кто их предал, — или тех, кто, как они считают, их предал. Они устраивают логова в угрюмых пещерах и руинах, проводя всё своё время в изучении новых заклинаний и порабощении смертных, которыми они себя окружают. Духовные наги любят зачаровывать своих врагов, подтягивая их к себе поближе, чтобы можно было впиться ядовитыми клыками в их плоть.

Костяная нага

В ответ на длительную историю вражды между юань-ти и нагами, юань-ти создали некромантский ритуал, способный остановить воскрешение наги, трансформируя живую нагу в подчиняющуюся нежить-скелет. Костяная нага помнит лишь несколько заклинаний, которые знала при жизни.

Охранная нага

Мудрые и добрые наги стражи охраняют священные места и предметы с магической силой от попадания в злые руки. В своих потайных убежищах они исследуют заклинания и вынашивают запутанные планы, чтобы сорвать злые замыслы врагов.

Охранная нага не ищет насилия, предупреждая нарушителей, а не атакуя. Только если противник упорно атакует нагу, она бросается на врага с заклинаниями и ядовитой слюной.

Духовная нага

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +6, Тел +5, Мдр +5, Хар +6
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Бездны, Общий
Опасность 8 (3900 опыта)

Восстановление. Если нага умирает, она возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все хиты. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может прекратить действие этой особенности.

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями), и ей для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты. У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], очарование личности [charm person], усыпление [sleep]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *молния [lightning bolt], подводное дыхание [water breathing]*
4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь [dimension door], усыхание [blight]*
5 уровень (2 ячейки): *подчинение личности [dominate person]*

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон ядом 31 (7к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

«Если даже ты уничтожишь меня, я всё равно вернусь, и все твои близкие поплатятся».
— Экспликтика Дефайлус, духовная нага

Костяная нага

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Общий плюс один другой язык
Опасность 4 (1100 опыта)

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 5 уровня (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями), которому для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты.

Если нага при жизни была охранной нагой, то её базовой характеристикой является Мудрость, и у неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка [mending], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *приказ [command], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person], умиротворение [calm emotions]*
3 уровень (2 ячейки): *проклятие [bestow curse]*

Если нага при жизни была духовной нагой, то её базовой характеристикой является Интеллект, и у неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion]*
1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], усыпление [sleep]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *молния [lightning bolt]*

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон ядом 10 (3к6).

Охранная нага

Большой монстр, законно-добрый

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 127 (15к10 + 45)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Спасброски Лов +8, Тел +7, Инт +7, Мдр +8, Хар +8
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Небесный, Общий
Опасность 10 (5900 опыта)

Восстановление. Если нага умирает, она возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все хиты. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может прекратить действие этой особенности.

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 11 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями), и ей для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты. У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка [mending], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person], умиротворение [calm emotions]*
3 уровень (3 ячейки): *подсматривание [clairvoyance], проклятие [bestow curse]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], свобода перемещения [freedom of movement]*
5 уровень (2 ячейки): *небесный огонь [flame strike], обет [geas]*
6 уровень (1 ячейка): *истинное зрение [true seeing]*

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8+4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 45 (10к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Плевок ядом. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 15/30 фт., одно существо. *Попадание:* Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 45 (10к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимый охотник

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 104 (16к8 + 32)
Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +8, Скрытность +10
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нём
Опасность 6 (2300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3).

Невидимый охотник

Невидимый охотник — это воздушный элементаль, призванный со своего родного плана и превращённый мощной магией. Единственная его цель — охотиться за кем-то и добывать определённые предметы для своего призывателя. Если невидимый охотник повержен или магия, которая связывает его, рассеивается, невидимый охотник исчезает в порыве ветра.

Целеустремлённый охотник. После создания невидимый охотник остаётся при своём призывателе, пока не получит от него задание. Если такое задание не состоит в поиске и уничтожении конкретного существа или получении определённого предмета, то магия, связывающая невидимого охотника, рассеивается, и элементаль вновь обретает свободу. В противном случае он выполняет задание и возвращается к призывателю за следующим поручением, служа ему таким образом, пока связывающая его магия не рассеивается. Если во время выполнения задания призыватель погибает, то невидимый охотник исчезает после того, как выполнит это задание.

Невидимый охотник служит в лучшем случае неохотно, и ему отвратительны все получаемые поручения. Если задание занимает много времени, невидимый охотник может даже попытаться извратить полученное поручение, поэтому оно должно быть сформулировано очень аккуратно.

Невидимая угроза. Невидимые охотники состоят из воздуха, поэтому по своей природе невидимы. Его перемещения можно услышать или почувствовать, но элементаль остаётся невидимым даже когда атакует. Заклинания, позволяющие видеть невидимое, показывают только расплывчатые очертания охотника.

Стихийная натура. Невидимому охотнику не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Нотик

Зловещий глаз, смотрящий из тьмы, сверкает извращённым интеллектом и пугающей злобой. Большую часть времени нотики довольствуются подсматриванием, взвешиванием шансов и оценкой существ, с которыми они сталкиваются. Если же дело доходит до схватки, они пускают в ход свой ужасающий взгляд, от которого плоть их врагов сгнивает до костей.

Проклятые маги. Некоторые волшебники, посвятившие свои жизни открытиям магических секретов, вместо обретения искомого ими богоподобного превосходства, превращаются в жалких, измученных тёмным проклятьем чудовищ. Это проклятье оставил Векна, могучий лич, который в некоторых мирах из нежити превратился в бога тайн. Нотики не сохраняют после превращения никакой памяти о том, кем они были при жизни, но рыщут в местах скопления магических знаний, куда их тянут смутные воспоминания и порывы, которые они не в состоянии понять до конца.

Тёмные оракулы. Нотики обладают странным даром волшебного прозрения, который позволяет им извлекать знания из памяти других существ. Это даёт им выходящие за всякие рамки знания секретов и тайн, которыми они с удовольствием поделятся за определённую цену. Обычно утолить жадность нотика можно подарком, вроде магического предмета.

Обитатели магических мест. Часто нотики проникают в академии волшебства и другие места, богатые магическими знаниями. Их ведёт призрачная надежда на то, что в таких местах найдётся метод вернуть им их прежнее тело. Это не осознанная цель, а скорее маниакальная тяга, витающая где-то на окраинах их сознания. Впрочем, некоторые нотики сохранили достаточно ума, чтобы осознать, что это всего лишь часть странного воздаяния за их безрассудство — ложная надежда, которая толкает их далее искать тайные знания.

Нотик

Средняя аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +2, Магия +3, Проницательность +4, Скрытность +5
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Острое зрение. Нотик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Нотик совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Разлагающий взгляд. Нотик нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 от этой магии, иначе получит урон некротической энергией 10 (3к6).

Мистическая проницательность. Нотик нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна противопоставить свою проверку Харизмы (Обман) проверке Мудрости (Проницательность) нотика. Если нотик победит, он узнает один секрет или факт о цели. Цель автоматически побеждает, если обладает иммунитетом к очарованию.

Огры

Огры слабы умом, но зато сильны телом. Они живут, грабя, собирая отбросы и убивая ради пропитания и удовольствия. Средняя взрослая особь бывает ростом от 9 до10 футов и весом около тысячи фунтов.

Вспыльчивый темперамент. Огры печально известны своей вспыльчивостью, и выходят из себя при малейшем намёке на обиду. Оскорбления и насмешки мгновенно вызывают ярость огра, так же как и кража у него, тычок, пинок, затрещина, насмешка, кривляние или просто неосторожный взгляд. Впав в ярость, огр начинает рвать и метать в кровавом исступлении, пока не останется предметов или существ, которых можно сокрушить.

Отвратительные обжоры. Огры едят практически всё, но особенно им нравится вкус дварфов, полуросликов и эльфов. Если предоставляется возможность, они совмещают ужин с развлечением, гоняясь за убегающими жертвами, прежде чем съесть их сырыми. Если от жертвы после утоления голода останется достаточно объедков, огр может сделать себе набедренную повязку из кожи жертвы, либо ожерелье из оставшихся костей. Такое жуткое рукоделие — вершина культуры огров.

Алчные собиратели. При виде чужого имущества глаза огра вспыхивают алчностью. В свои рейды огры прихватывают с собой мешки, которые они наполняют шикарными «сокровищами», отнятыми у жертв. Таким сокровищем может стать погнутый шлем, плесневелая головка сыра, грубые куски звериных шкур, надетые как плащ, или верещащая, покрытая грязью свинка. Огры очень радуются блеску золота и серебра, и готовы подраться между собой за небольшую пригоршню монет. Сообразительные существа могут заслужить доверие огра, предложив ему золото или оружие, выкованное под существо его размера.

Легендарный идиотизм. Немногие огры способны досчитать до десяти даже по пальцам. Большинство говорит на зачаточной версии языка Великанов и знает несколько слов на Общем. Огры верят тому, что им говорят, и их легко одурачить или запутать, но всё непонятное они просто разбивают. Сладкоголосые прохвосты, которые решают испытать свои таланты на одном из этих дикарей, часто бывают вынуждены проглотить свои лживые слова, а затем бывают проглочены и сами.

Первобытные бродяги. Огры одеваются в звериные шкуры, и вырывают деревья, чтобы использовать их как грубые инструменты или оружие. Для охоты они мастерят метательные копья с каменными наконечниками. Когда они делают себе логово, они выбирают для этого место на границах цивилизованных земель, пользуясь плохой защищённостью скота, неохраняемыми хранилищами еды, и неосторожностью фермеров.

Огры спят в пещерах, на лежбищах животных или просто под деревьями, пока не находят и не присваивают одинокую хижину или ферму, перебив тамошних обитателей. Если огру становится скучно или голодно, он покидает своё логово и нападает на всё, что попадётся на пути. Только после того, как в окрестностях не останется еды, огр переходит на другое место.

Огр

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Великаний, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

«Худшие. Танцоры. В мире».
— сатир Риддлфидл об оргах

Банды огров. Огры иногда собираются в небольшие кочевые группы, но настоящего племени организовать не могут. Когда две такие банды встречаются, одна может попытаться захватить членов другой, чтобы увеличить свою численность. При этом обмен членами между бандами может происходить и мирно, особенно если у принимающей банды временно есть избыток еды и оружия.

При любой возможности огры стараются объединяться с другими чудовищами, чтобы запугивать и охотиться на существ слабее, чем они сами. Они часто сотрудничают с гоблиноидами, орками и троллями, и практически боготворят великанов. В комплексной социальной структуре великанов (известной как «орднунг») огры по статусу находятся под самыми нижайшими великанами. В результате огры делают практически всё, что говорят им великаны.

Полуогр (огриллон)

Когда огры спариваются с людьми, хобгоблинами, медвежатниками или орками, результатом всегда становится полуогр (огры не скрещиваются с дварфами, полурослики или эльфами; они съедают их). Человеческие матери редко переживают рождение такого отпрыска.

Полуогрский потомок огра и орка также известен как «огриллон». Взрослый полуогр или огриллон в среднем достигает восьми футов роста и весит около 450 фунтов.

Полуогр

Большой великан, любое хаотичное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (шкурный доспех)
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (–2)	9 (–1)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Великаний, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к8+3), или рубящий урон 14 (2к10+3), если используется двумя руками.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3).

Оживлённые предметы

Оживлённые предметы создаться мощной магией и следуют командам своих создателей. Не получая приказов, они следуют последней полученной команде, стараясь выполнить её изо всех сил. Они могут действовать самостоятельно, выполняя простые инструкции. Некоторые из оживлённых предметов (особенно те, что созданы в Стране Фей) могут свободно разговаривать или отыгрывать роль, но по большей части это простые автоматы.

Природа конструкта. Оживлённые предметы не нуждаются в воздухе, еде, питье и сне.

Магия, которая оживляет предмет, рассеивается, когда хиты предмета уменьшаются до 0. Оживлённый предмет с 0 хитов перестаёт быть живым и получает слишком много повреждений, чтобы его можно было использовать ещё раз, и он перестаёт представлять собой ценность.

Ковёр удушения

Потенциальных воров и неосторожных героев, прибывших к порогу обители врага, глаза и уши предупреждают о ловушках. Но приключение может закончиться, не начавшись, из-за оживлённого ковра под их ногами, который задушит их до смерти.

Ковёр удушения может быть любой формы, от высококачественной ручной работы, достойной королевы, до грубой циновки в хижине крестьянина. Существа со способностью чувствовать магию, обнаруживают ложную магическую ауру ковра душителя.

В некоторых случаях ковёр удушения маскируется под *ковёр-самолёт* или другой полезный магический предмет. Однако персонаж, который стоит или сидит на ковре, или пытается произнести командные слова, быстро оказывается в ловушке ковра, который плотно обхватывает свою жертву.

Летающий меч

Летающий меч танцует в воздухе с уверенностью воина, которого нельзя ранить. Мечи — наиболее распространённое оружие, которое оживляют при помощи магии. Топоры, дубины, кинжалы, булавы, копья и даже самозарядные арбалеты тоже можно встретить в качестве оживлённого предмета.

Оживлённый доспех

Эта пустая стальная оболочка громыхает при передвижении, тяжёлые пластины стучат и трутся друг о друга. Оживлённый доспех похож на мстительный дух павшего рыцаря. Тяжеловесный, но настойчивый, этот волшебный страж почти всегда одет в пластинчатый доспех.

Для большей угрозы, оживлённый доспех часто может произносить заготовленную речь. Например, доспех может предупреждать о чём-то, спрашивать пароли или загадывать загадки. Очень редко они могут вести настоящий разговор.

Ковёр удушения

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 33 (6к10)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

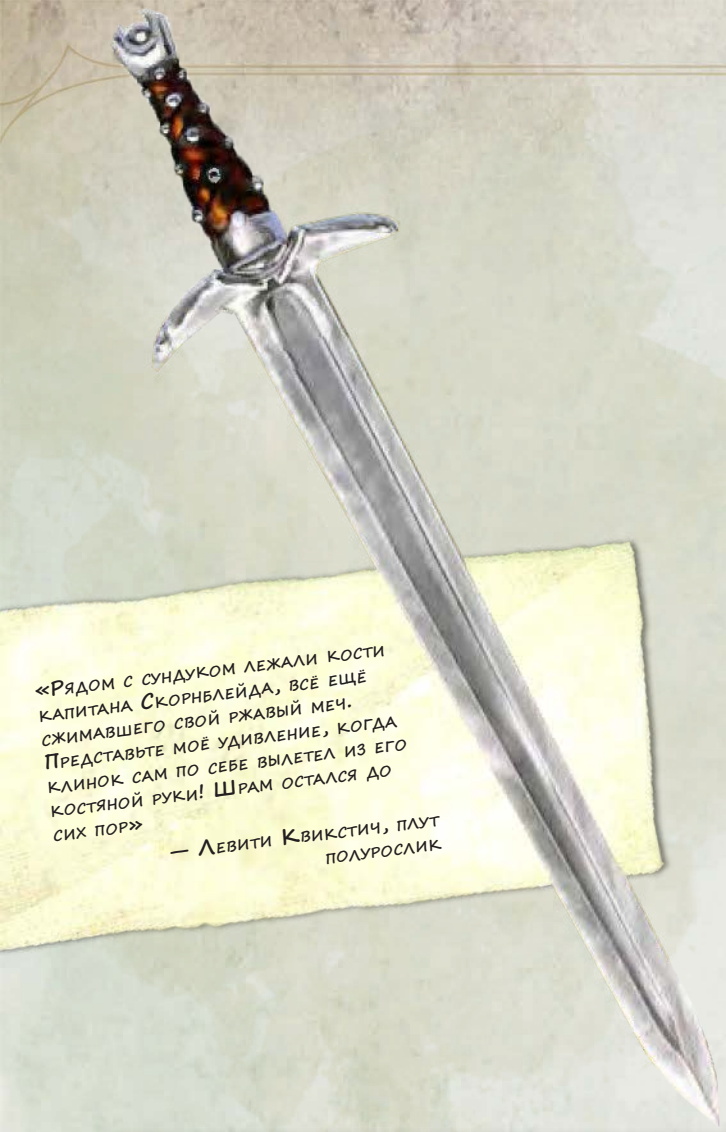
Восприимчивость к антимагии. Ковёр недееспособен, пока находится в пределах области *преграды магии [antimagic field]*. Став целью *рассеивания магии [dispel magic]*, ковёр должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Передача урона. Пока ковёр держит существо в захвате, он получает только половину урона, причиняемого ему, а существо, схваченное ковром, получает вторую половину.

Обманчивая внешность. Пока ковёр остаётся без движения, он неотличим от обычного ковра.

Действия

Удушение. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо с размером не больше Среднего. *Попадание:* Существо становится схваченным (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, ослеплена, и рискует задохнуться, а ковёр не может душить другую цель. Кроме того, цель в начале каждого своего хода получает дробящий урон 10 (2к6+3).



«Рядом с сундуком лежали кости капитана Скорнблейда, всё ещё сжимавшего свой ржавый меч. Представьте моё удивление, когда клинок сам по себе вылетел из его костяной руки! Шрам остался до сих пор»

— Левити Квикстич, плут полуросли

Летающий меч

Маленький конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Спасброски Лов +4
Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 7
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Меч недееспособен, пока находится в пределах области *преграды магии [antimagic field]*. Став целью *рассеивания магии [dispel magic]*, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока меч остаётся без движения, он неотличим от обычного меча.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к8+1).

Оживлённый доспех

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Доспех недееспособен, пока находится в пределах области *преграды магии [antimagic field]*. Став целью *рассеивания магии [dispel magic]*, доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока доспех остаётся без движения, он неотличим от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2).

Они

В детских песенках они — это жуткие чудовища, которые приходят в ночных кошмарах к детям и подросткам, но на самом деле они вполне реальны и всегда ужасно голодны. Человеческих детей они находят особенным лакомством. Они выглядят как демонические огры со шкурой синего или зелёного цветов, тёмными волосами и парой коротких рогов цвета слоновой кости, торчащими из их лбов. У них чёрные глаза с ярко-белыми зрачками, а их зубы и клыки угольно-чёрного цвета.

Обитатели ночи. При свете дня они скрывают свой истинный облик, чтобы легче втираться в доверие к тому, кого они собираются сожрать под покровом тьмы. Эти существа могут менять свой облик и размер, появляясь под видом гуманоидов в населённых пунктах, где они выдают себя за путешественников, лесорубов или обитателей пограничья. В таком виде они заранее подбирают себе жертв из жителей поселений, а также измышляют различные пути и способы для их похищения и последующего пожирания.

Магические огры. Этих существ иногда называют «играми магами» за врождённые магические способности. Хотя их связь с истинными играми весьма посредственна, они вполне разделяют привычки огров по объединению с другими злобными созданиями. Они охотно служат сильным хозяевам, особенно если эта служба сулит прибыль или предоставляет им роскошное, хорошо защищённое убежище. Они жадно ищут магию и работают на злых волшебников и ведьм в обмен на полезные магические предметы.

Затвори двери, задуй свечу;
Голодный они крадётся ночью.
Прячься и бойся, маленький мой;
Повеселиться хочет они с тобой.

Слышен скрежет у дверей;
Видны тени средь щелей.
Солнышко выйдет над вершинами гор;
Улыбки они страшись до тех пор.

— Детский стишок

Они

Большой великан, законно-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)
Хиты 110 (13к10 + 39)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +3, Тел +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Внимательность +4, Магия +5, Обман +8
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Великаний, Общий
Опасность 7 (2900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой они является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Они может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость [invisibility], тьма [darkness]*
1/день каждое: *газообразная форма [gaseous form], конус холода [cone of cold], очарование личности [charm person], усыпление [sleep]*

Магическое оружие. Атаки оружием они являются магическими.

Регенерация. Они восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Они совершает две атаки, либо когтями, либо глефой.

Коготь (только в облике они). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к8+4).

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (2к10+4), или рубящий урон 9 (1к10+4) в Маленьком или Среднем облике.

Смена формы. Они магическим образом превращается в Маленького или Среднего гуманоида, в Большого великана, или принимает свой истинный облик. За исключением размера, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Единственное снаряжение, которое трансформируется вместе с ним, это глефа, которая может уменьшаться, чтобы подходить гуманоидному облику. Если они умирает, он принимает свой истинный облик, и глефа принимает нормальный размер.

Орки

Орки — дикие грабители и налётчики; у них сутулая осанка, низкий лоб и свиноподобные лица с выступающими нижними клыками, напоминающими бивни.

Груумш Одноглазый. Орки поклоняются Груумшу, сильнейшему из орочьих богов, являющемуся также их создателем. Орки верят, что в древние времена боги собрались и поделили мир между своими последователями. Когда Груумш выбрал горы, оказалось, что их уже забрали дварфы. Тогда он выбрал леса, но там уже поселились эльфы. Что бы ни выбирал Груумш, всё уже было занято. Другие боги смеялись над Груумшем, а он отвечал яростным рёвом. Схватив своё могучее копьё, он опустошил горы, сжёг леса и прорезал в полях огромные овраги. Такова будет роль орков, объявил он, — забирать силой или уничтожать всё, в чем другие расы им отказывают. И по сей день орки ведут нескончаемую войну с людьми, эльфами, дварфами и прочими народами.

Оркам особенно ненавистны эльфы. Эльфийский бог Кореллон Ларетиан наполовину ослепил Груумша метким выстрелом из лука прямо ему в глаз. С тех пор орки испытывают особую радость, убивая эльфов. Превращая эту травму в ужасный дар, Груумш дарует божественную мощь любому своему воину, который добровольно лишает себя одного глаза в его честь.

Племена как чума. Орки собираются в племена, которые распространяют свою власть и утоляют кровожадность, разграбляя деревни, пожирая или прогоняя бродячие стада, и убивая любых гуманоидов, которые осмелятся выступить против них. После уничтожения поселения орки дочиста разграбляют все сокровища и иные полезные вещи, которые можно использовать в своих землях. Остатки деревень или стоянок они сжигают, а затем уходят туда, откуда пришли, утолив свою жажду крови.

Странствующие падальщики. Жажда разрушения толкает орков селиться в пределах досягаемости новых целей. Они редко оседают на местах и не преобразовывают руины, пещерные комплексы и деревни побеждённых врагов в свои укреплённые лагеря и крепости. Орки строят только для защиты, не внося в постройки никаких новшеств или улучшений, ограничиваясь грубыми частоколами с насаженными телами своих врагов или траншеями и рвами с торчащими из них колами.

Когда на захваченной территории заканчивается пища, племя орков делится на бродячие банды, которые ищут новые земли для охоты. Когда они возвращаются с трофеями и новостями, выбирается следующая самая богатая цель. Затем племя движется всей массой, проделывая свой кровавый путь к новой территории.

В редких случаях лидер племени решает закрепиться в укреплённом логове на несколько десятков дней. Орки такого племени разбредаются по большой территории, чтобы прокормить себя.

Лидерство и мощь. Племена орков в основном патриархальны и щеголяют яркими и кричащими названиями, такими как Многострелы, Кричащий глаз, Губители эльфов. Время от времени могущественный военный вождь объединяет рассеянные племена орков в единую неистовую орду, которая попирает другие племена и поселения людей с позиции силы.

Сила и власть — величайшие добродетели орков, и они принимают в свои племена всех могучих существ. Отвергая представления о расовой чистоте, они с гордостью приветствуют огров, троллей, полуорков и орогов в своих рядах. Орки также уважают и боятся размера и силы злых великанов, и часто выступают в роли их охранников и солдат.

Орочьи полукровки. Лутик, орочья богиня плодородия и жена Груумша, требует от орков постоянного и безразборного деторождения, тем самым увеличивая орду поколение за поколением. Стремление к размножению у орков сильнее, чем у остальных рас, и они легко скрещиваются с другими видами. При скрещивании с гуманоидом аналогичного размера и роста (например, человеком или дварфом), потомством будет орк или полуорк. В случаях скрещивания с огром, потомством будет полуогр с пугающей силой и грубыми чертами, называемый огриллоном.

Боевой вождь орков

Боевой вождь орков это самый сильный и коварный член племени. Его правление длится до тех пор, пока он поддерживает страх и уважение среди членов племени и регулярно удовлетворяет их кровожадность, иначе он будет казаться слабым.

Наследники резни. Груумш дарует особые благословления вождям, которые постоянно проявляют себя в бою, и наполняет их частичкой своей дикости. Одарённый боевой вождь обнаруживает, что его оружие врезается глубже во врагов, позволяя ему устраивать большую бойню.

Король Обальд Многострел

Король Обальд из племени Многострелов — легенда среди боевых вождей Забытых Королевств, и самый знаменитый вождь орков в истории D&D.

Будучи умнее и интуитивнее, чем большинство орков, Обальд убил своего вождя, чтобы занять его место. Искусный в военном деле и известный своим буйным нравом, он прослыл свирепым противником в бою. На протяжении многих лет он присоединял другие племена к своему, пока не возглавил орду тысяч.

Обальд использовал свою силу и влияние, выкраивая себе царство на Хребте Мира — гряде гор, контролируемых многочисленными крепостями дварфов, людей и эльфов.

После годов кровавого конфликта с более цивилизованными соседями, Обальд сделал немыслимое, и заключил мирный договор с врагами. Этот договор смутил многих орков, находившихся под его командованием. Договор был либо хитрой уловкой Обальда, чтобы выиграть время для усиления армии и решающего натиска на Дикие Рубежи, либо он служил тревожным признаком того, что Обальд оставил пути Груумша и подлежит уничтожению.

Око Груумша

Когда орк убивает эльфа во имя Груумша и преподносит ему тело врага как жертву, может появиться проявление бога. Он требует добавочной жертвы: один глаз орка, как символ потери Груумша от рук его великого врага Кореллона Ларетиана.

Если орк вырывает свой глаз, Груумш может одарить его способностью к заклинаниям и особой благосклонностью, также как и правом называть себя Оком Груумша. Этот дикий поборник бога резни даёт советы вождю предсказаниями, а в бою бросается первым, чтобы обагрить своё оружие кровью.

Орог

Ороги это орки, одарённые удивительным интеллектом, который обычные орки считают даром богини Лутик. Как и их богиня, ороги предпочитают жить под землёй, но нехватка пищи часто приводит их на поверхность для охоты. Орки уважают силу и хитрость орогов, и один орог может возглавить военную банду орков.

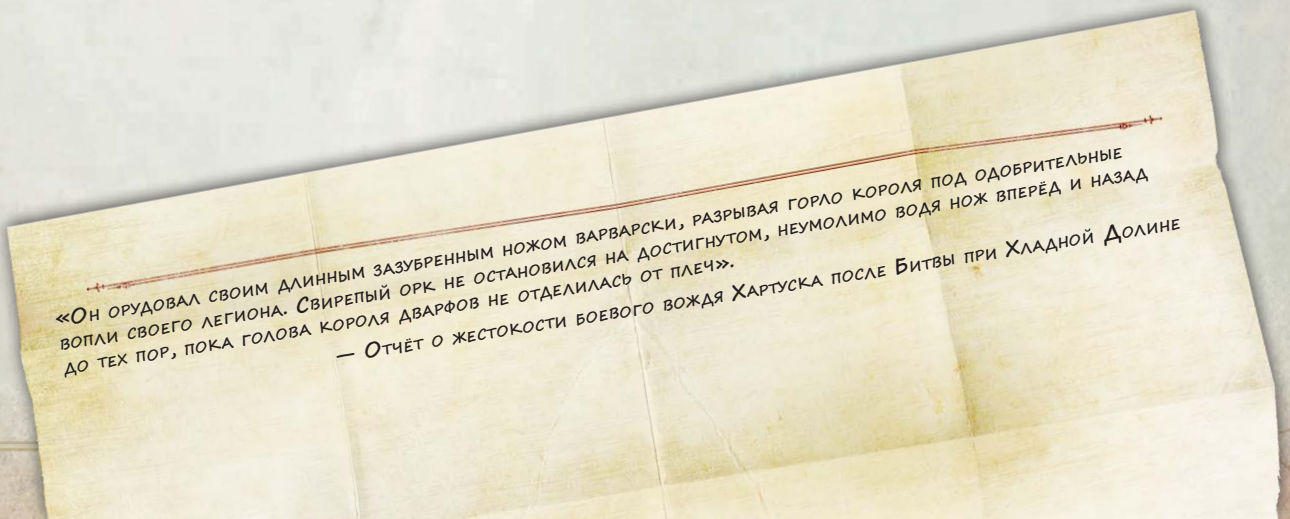
Сильные и умные. Ороги используют свою силу, чтобы запугивать других орков, и свой интеллект, чтобы удивлять врагов на поле боя. Многие самоуверенные командиры эльфов, людей и дварфов наблюдали как «простой» военачальник орков выполняет хитрый манёвр с фланга и уничтожает вражескую силу, и им невдомёк, что им противостоял орог.

Когда ороги встречаются в большом количестве, они собирают свои собственные отряды в составе большой орды. Они всегда на передовой линии атаки. Опираясь на превосходство в силе и знание тактики, ороги преодолевают всё, что встаёт на их пути.

Некоторые племена орков специально ищут орогов для усиления своих рядов. Превосходство орогов делает их идеальными лидерами и смертельными противниками для боевых вождей, которые должны опасаться вероломства орогов.

Отрешённые убийцы. Не желая ничего кроме разрубания своих врагов на куски, своим присутствием ороги являют ужас на поле боя. У них нет привязанности к родителям, братьям и сёстрам, а также им чужды понятия любви и преданности. Они поклоняются орочьему пантеону богов — Груумшу и Лутик — потому что верят, что они имеют запредельную силу, а физическая мощь это всё, что они уважают.

Слуги тьмы. Не имеющие доверия среди орков, некоторые ороги образуют отряды наёмников, которые продают свои услуги тому, кто заплатит больше остальных. До тех пор, пока им платят, наёмники ороги служат элитными воинами и ударными отрядами для злых колдунов, порочных великанов и других злодеев.



Обычный орк

Боевой вождь орков

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)
Хиты 93 (11к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Сил +6, Тел +6, Мдр +2
Навыки Запугивание +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 4 (1100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Действия

Мультиатака. Орк совершает две атаки секирой или копьём.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 15 (1к12+4 плюс 1к8).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (1к6+4 плюс 1к8), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Боевой клич (1/день). Все существа на выбор боевого вождя в пределах 30 футов, слышащие его, и пока не находящиеся под действием Боевого клича, до начала следующего хода боевого вождя совершают броски атаки с преимуществом. После этого боевой вождь может бонусным действием совершить одну атаку.

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

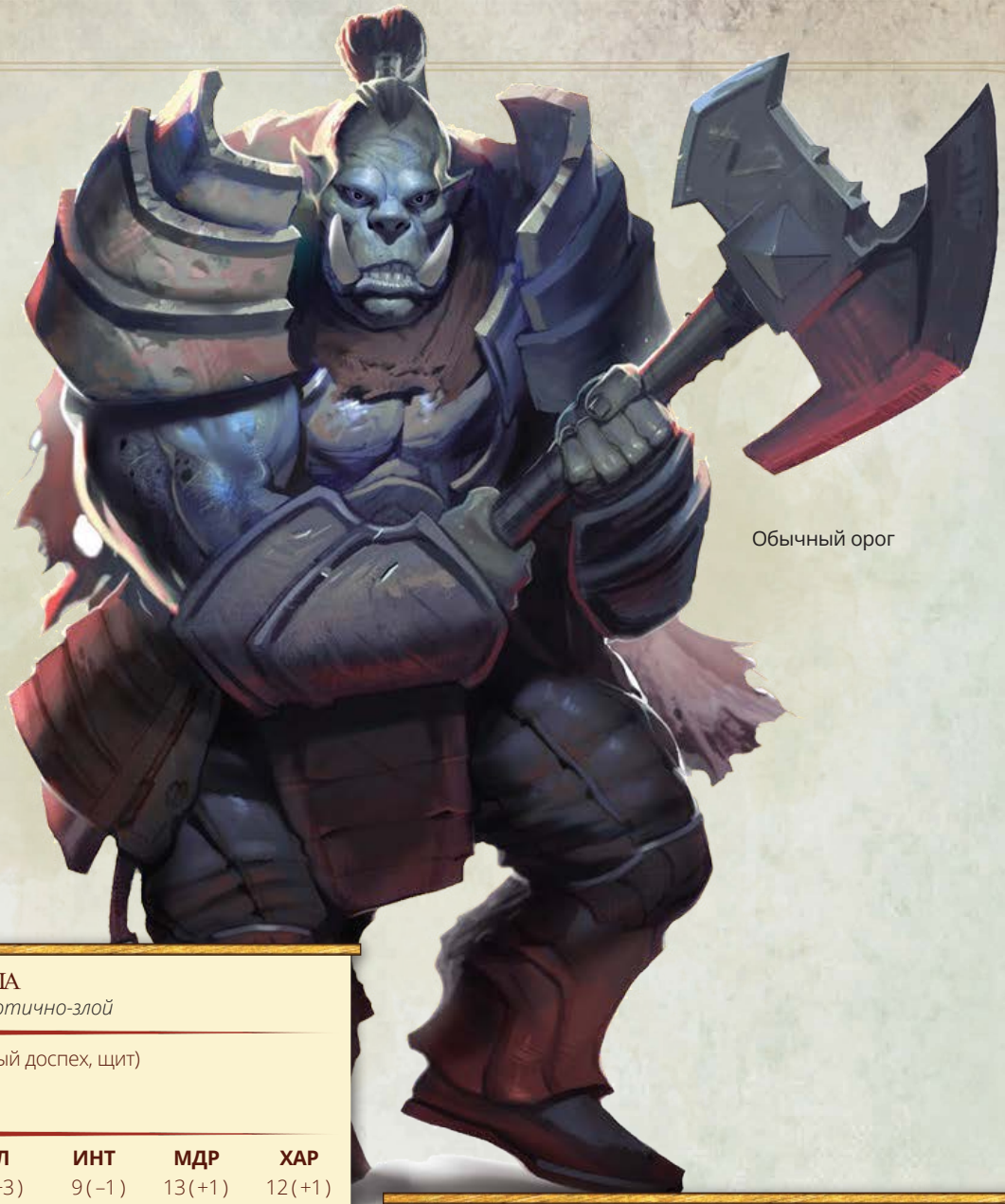
Навыки Запугивание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (1к12+3).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).



Обычный орог

Орк око Груумша

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (колечный доспех, щит)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Запугивание +3, Религия +1
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Использование заклинаний. Орк является заклинателем 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *сопротивление [resistance], указание [guidance], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *благословение [bless], приказ [command]*
2 уровень (2 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]* (копьё), *гадание [augury]*

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (1к6+3 плюс 1к8), или колющий урон 12 (2к8+3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 42 (5к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Выживание +2, Запугивание +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Орог может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

Мультиатака. Орог совершает две атаки секирой.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (1к12+4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4).

Отидж

Отидж — это гротескное существо с луковицеобразным телом на трёх крепких ногах, глаза и нос которого расположены на стебле, растущем из верхней части раздутого тела. Два упругих щупальца заканчиваются остроконечными листовидными придатками, которыми отидж загребает пищу в разинутую пасть.

Отидж зарывается под кучами отбросов и падали, оставляя на поверхности только сенсорный стебель. Когда съедобное существо проходит мимо, щупальца вырываются из под мусора и хватают добычу.

Отиджи пользуются всеми возможностями засады, чтобы можно было пожрать добычу. Они используют ограниченную форму телепатии для заманивания добычи к логову, иногда выдавая себя за кого-то другого.

Живущий во тьме. Отидж терпит свет только в случае, когда большие кучи падали и мусора находятся в пределах досягаемости. В пустошах они обитают в стоячих болотах, замусоренных прудах и влажных лесных лощинах. Запах могильников, городских канализационных коллекторов, деревенских навозных куч и скотных загонов привлекает их в цивилизованные области.

Поскольку отиджей интересует только пища, в их гнёздах иногда скапливаются различные сокровища от их жертв вперемешку с хламом.

Симбиотические охранники. Разумные обитающие под землёй существа сосуществуют с отиджами, используя их как утилизаторов мусора. На таком обильном питании отиджи жиреют в своих лежбищах, более не движимые другими желаниями и мотивами. Эта неподвижная прожорливость делает их надёжными охранниками. До тех пор, пока он накормлен, отидж воздерживается от нападения на других существ. Тем не менее, потенциальный хозяин отиджа может недооценить потребное количество отходов, падали и мяса, чтобы удержать его от блужданий в поисках еды. Немало хозяев было сожрано «тренированными» отиджами после того, как пища заканчивалась в его лежбище.

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Спасброски Тел +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Отиджский
Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

Панцирница [Булетт]

Панцирница — это огромный хищник, терроризирующий земли, в которых он обитает. Её также называют «земляной акулой», и её единственная цель — питаться. Раздражительные и хищные, панцирницы не боятся других существ, и нападают, не обращая внимания на численное преимущество и силу противника.

Подземные охотники. Панцирницы, используя свои мощные когти, прорываются сквозь землю во время охоты. Они не обращают внимания на препятствия, вырывая деревья с корнями, провоцируя оползни и оставляя воронки. Колебания почвы и камней предупреждают панцирницу о движении, и она выпрыгивает на поверхность, широко распахнув свои челюсти.

Бродячее чудовище. Панцирница скитается по землям, питаясь любыми животными и гуманоидами, попадающимися её на пути. Этим существам не нравится плоть дварфов и эльфов, хотя они часто убивают их, прежде чем поймут, кого они убили. Больше всего панцирницы любят мясо полурослико в, и нет ничего лучше, чем погоня за пухлым полурослико м в открытом поле.

У панцирницы нет логова, она просто бродит по своим охотничьим угодьям до 30 миль в поперечнике. Единственным критерием для выбора территории является наличие пищи, и, истребив всех в округе, панцирница уходит. Часто их можно встретить у людских поселений, которые они терроризируют, пока жители не разбегутся в панике или пока панцирницу не убьют.

Все существа избегают панцирниц, которые пожирают всё, что движется — даже других хищников и панцирниц. Вместе панцирницы собираются только для спаривания, которое сопровождается кровавой дракой, и, как правило, заканчивается смертью самца и его поеданием.

Магические создания. Некоторые мудрецы считают, что панцирницы это результат эксперимента безумных магов по скрещиванию черепахи и броненосца с помощью инъекций ихора демона. Некоторое время панцирниц считали вымершими, но через несколько лет они снова появились. Так как молодняк панцирниц никто не видел, некоторые мудрецы полагают, что существуют тайные гнёзда, откуда взрослые особи выходят в мир.

Панцирница [Булетт]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 94 (9к10 + 45)
Скорость 40 фт., копая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Внимательность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 16
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Прыжок с места. Панцирница совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 30 (4к12+4).

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 15 футов частью перемещения, она может после этого действием приземлиться на лапы в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 16 (на выбор цели) иначе будет сбито с ног и получит дробящий урон 14 (3к6+4) плюс рубящий урон 14 (3к6+4). При успешном спасброске существо получает только половину урона, не сбивается с ног, и толкается на 5 футов из пространства панцирницы в свободное пространство по своему выбору. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, существо вместо этого сбивается с ног в пространстве панцирницы.

«Смотри, это Пегас. Он может обогнать дракона в открытом небе, и только лучшие из нас могут надеяться когда-либо оседлать одного из них. Достойная эмблема для нашего великого дома, как ты думаешь?»
— Тиленвэйн д'Ориен, отмеченный драконом потомок и гордый представитель Дома Ориен

Пегас

Большой небожитель, хаотично-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 60 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +4, Мдр +4, Хар +3
Навыки Внимательность +6
Чувства пассивная Внимательность 16
Языки понимает Небесный, Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Пегас

Белокрылые пегасы парят в небесах прообразом грации и величия. Они спускаются на землю лишь на мгновения, чтобы утолить жажду из горных ручьев и девственно чистых озёр. Любой звук или присутствие другого существа пугает их, и они взмывают обратно в облака.

Благородные ездовые животные. Пегасы высоко ценятся за скорость и надёжность, будучи более быстрыми и менее темпераментными, чем грифоны, гиппогрифы и виверны. Тем не менее, эти дикие и пугливые создания умны как гуманоиды, и не могут быть объезжены и приручены традиционным способом. Пегаса нужно убедить служить ездовым животным для существа с добрым мировоззрением, и когда это случается, между ним и его новым товарищем образуется связь на всю жизнь.

Рождённые на планах. Происхождение пегасов уходит корнями в Олимпийские просторы Арбореи, где они парили в небесах этого плана и служили верными ездовыми животными для Селдарин, пантеона эльфийских божеств. Известно, что эти божества посылали пегасов в Материальный План для помощи тем, кто нуждается.

Гнездовья пегасов. Пегасы образуют пары на всю жизнь, строят гнезда в труднодосягаемых местах и рожают там молодняк.

Перитон

Хотя это плотоядное чудовище может питаться любыми существами, оно предпочитает гуманоидов, особенно эльфов, полуэльфов и людей. Когда перитон убивает гуманоида, он вырывает сердце у своей жертвы и относит его в гнездо для поедания.

Перитон — это причудливое существо, представляющее собою смесь крыльев и тела хищной птицы с головой оленя. Странной особенностью является тень существа: она не соответствует физическому облику его тела, но выглядит как гуманоид. Мудрецы утверждают, что первыми перитонами были люди, изменённые не то отвратительным проклятьем, не то магическим экспериментом. Но барды повествуют о другой истории, о мужчине, неверность которого вынудила его жену вырезать сердце у более красивой и молодой соперницы и пожрать его в ритуале, призванном вернуть расположение мужа навсегда. Ритуал удался, но только до тех пор, пока злодеяние женщины не было раскрыто. Она была повешена за своё преступление, но магия, сохранившаяся от нечистого ритуала, превратила падальщиков, слетевшихся на её труп, в первых перитонов.

Неестественный голод. Репродуктивный цикл перитона зависит от сердца недавно убитого гуманоида. Орган должен быть поглощён самкой перитона, и только после этого она сможет размножаться. Когда сердце поглощено, тень перитона на время изменится, отобразив настоящее чудовищное тело.

При нападении на гуманоида перитон целеустремлён и безжалостен, он будет атаковать до тех пор, пока не погибнет сам или его жертва. Если перитон каким-либо способом отогнан, он будет следить за жертвой издалека, атакуя при появившейся возможности.

Проклятье гор. Перитоны устраивают насесты на вершинах горных хребтов и логова в высокорасположенных пещерах. Они охотятся на существ, живущих и блуждающих в долинах у подножия гор, а путешественникам на одиноких горных тропах нужно научиться посматривать на небеса. Так как обычное оружие не действенно против перитонов, горные народы предпочитают любыми способами избегать с ними встречи.

Поселения привлекательны для перитонов как возобновляемый источник пищи. Это вынуждает советы поселений или местную знать нанимать искателей приключений для устранения гнездовий перитонов.

Перитон

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 20 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Внимательность +5
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки понимает Общий и Эльфийский, но не говорит
Опасность 2 (450 опыта)

Пикирующая атака. Если перитон летит и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительный урон 9 (2к8).

Облёт. Перитон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острое зрение и тонкий нюх. Перитон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Действия

Мультиатака. Перитон совершает одну атаку боданием, и одну атаку когтём.

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (2к4+3).

«Платья из лепестков и шапочки из желудей вышли из моды прошлым летом!»

— Ривергим, пикси модница

Пикси

Имеющие рост около 30 сантиметров, пикси напоминают крохотных эльфов с тонкими крылышками как у стрекоз или бабочек, яркими, как ясный рассвет, и блестящими, как восход полной луны. Любопытные как кошки и пугливые как лань, пикси идут туда, куда им хочется. Им нравится шпионить за существами, и они с трудом сдерживают охватывающее их возбуждение. Они испытывают непреодолимое желание представиться и завязать дружбу; только страх быть атакованными или схваченными сдерживает их. Оказавшийся на поляне пикси незнакомец может никогда не увидеть их, но при этом слышать хихиканье, стоны и вздохи.

Пикси наряжаются как принцессы и принцы фей, одевая струящиеся платья и дублеты из шелка, которые искрятся как лунный свет на пруду. Некоторые одежды украшены желудями, листьями, корой и шкурками маленьких лесных зверей. Они гордятся своими регалиями и светятся от счастья, когда их туалет удосуживается похвалы.

Волшебный народец. С их врождённой способностью быть незаметными, пикси редко появляются на глаза, если только не захотят быть увиденными. В Стране Фей и на Материальном Плане пикси рисуют морозные узоры на зимних прудах и пробуждают почки растений весной. Блеск цветов от летней росы и смена окраса листьев осенью — также работа их рук.

Пыльца пикси. Если пикси летит, будучи видимым, за ним тянется шлейф блестящей пыльцы, подобный сверкающему хвосту метеора. Осыпание пыльцой пикси, как говорят, может даровать способность летать, безнадёжно запутать существо или усыпить врага волшебным сном. Только пикси могут использовать весь потенциал своей пыльцы, но за ними постоянно ведут охоту маги и чудовища, желающие изучить или заполучить их силу.

Крошечные проказники. Появление незнакомца возбуждает их любопытство, но пикси очень пугливы, чтобы обнаружить себя первыми. Они наблюдают за посетителем издалека, изучая его характер или устраивая безвредные пакости, дабы увидеть реакцию. Например, пикси могут связать ботинки гнома, создать иллюзию странного существа или сокровища, или использовать *пляшущие огоньки [dancing lights]* для введения чужака в заблуждение. Если визитёр отреагирует негативно, пикси посторонятся его. Если же он доброй натуры, то пикси станут смелее и доброжелательнее. Они даже могут раскрыть себя и показать своим «гостям» безопасный путь или же пригласят на маленький, но сытный пир, приготовленный в их честь.

Противники насилия. В отличие от их родственников, спрайтов, пикси гнушаются оружия и скорее спасутся бегством, чем вступят в физическую схватку с врагом.

Пикси

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс Доспеха 15
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Сильван
Опасность 1/4 (50 опыта)

Сопротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой пикси является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, используя вместо всех компонентов пыльцу пикси:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft]*
1/день каждое: *воображаемая сила [phantasmal force], обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение мыслей [detect thoughts], опутывание [entangle], пляшущие огоньки [dancing lights], полёт [fly], превращение [polymorph], рассеивание магии [dispel magic], смятение [confusion], усыпление [sleep]*

Действия

Превосходная невидимость. Пикси магическим образом становится невидимым, пока не окончится концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое пикси несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Плащевик

Большая аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 78 (12к10 + 12)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Глубинная Речь, Подземный
Опасность 8 (3900 опыта)

Передача урона. Пока плащевик прикреплён к существу, он получает только половину причиняемого ему урона (округляя в меньшую сторону), а оставшуюся половину получает существо.

Обманчивая внешность. Пока плащевик остаётся без движения, и его внутренняя сторона не видна, он неотличим от тёмного кожаного плаща.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свету, плащевик совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Плащевик совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3), и если размер цели не больше Большого, плащевик к ней прикрепляется. Если плащевик совершал бросок атаки с преимуществом, он прикрепляется к голове цели, которая становится ослеплённой, и не может дышать, пока плащевик прикреплён к ней. Пока плащевик прикреплён, он может совершать эту атаку только по цели, и бросок атаки совершает с преимуществом. Плащевик может отцепиться сам, потратив 5 футов перемещения. Любое существо, включая цель, может действием оторвать плащевика, преуспев в проверке Силы со Сл 16.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3).

Стон. Все существа в пределах 60 футов от плащевика, слышащие его стон, и не являющиеся аберрациями, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными до конца следующего хода плащевика. Если спасбросок существа был успешным, оно получает иммунитет к стону этого плащевика на следующие 24 часа.

Фантомы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Плащевик магическим образом создаёт три свои иллюзорные копии, если не находится на ярком свету. Копии перемещаются вместе с ним и подражают его действиям, постоянно перемешиваясь, чтобы невозможно было понять, кто из них настоящий плащевик. Если плащевик окажется в области яркого света, копии исчезнут.

Каждый раз, когда какое-нибудь существо нацеливается на плащевика атакой или вредоносным заклинанием, пока есть копии, это существо случайным образом определяет, на плащевика или одну из копий он нацелился. Существо не попадает под действие этого магического эффекта, если оно не видит или полагается на другие чувства кроме зрения.

У копий КД и спасброски как у самого плащевика. Если атака попадает по копии, или копия проваливает спасбросок от эффекта, причиняющего урон, эта копия исчезает.

Плащевик

Плащевики получили своё название за сходство с тёмными кожаными плащами. Скрываясь в дальних уголках пещер и подземелий, эти скрытные хищники поджидают одинокую или раненую добычу, неосторожно забредшую во тьму.

Маскировка. Тело плащевика, как и тело ската, состоит из хрящей и мышц. Когда его крылья раскрыты, он летит сквозь тьму и скрывается среди теней, как скат скользит в воде и прячется на дне океана. Параллельные ряды круглых чёрных глазных пятен расположены на его спине подобно пуговицам, а когти цвета слоновой кости на его капюшоне похожи на костяные застёжки.

Когда плащевик разворачивается и собирается напасть, он раскрывает своё уязвимое нутро, и его истинная природа становится очевидна. Красные глаза сверкают над рядами острых зубов, а позади вьётся длинный хлещущий хвост.

Приспосабливающиеся хищники. Охотясь, плащевики скользят в тенях на безопасном расстоянии от групп других существ передвигающихся по Подземью. Они следуют за группами гуманоидов, чтобы охотиться на раненых после боя или следуют по пятам за скоплениями тварей Подземья, нападая на слабых, больных и отставших.

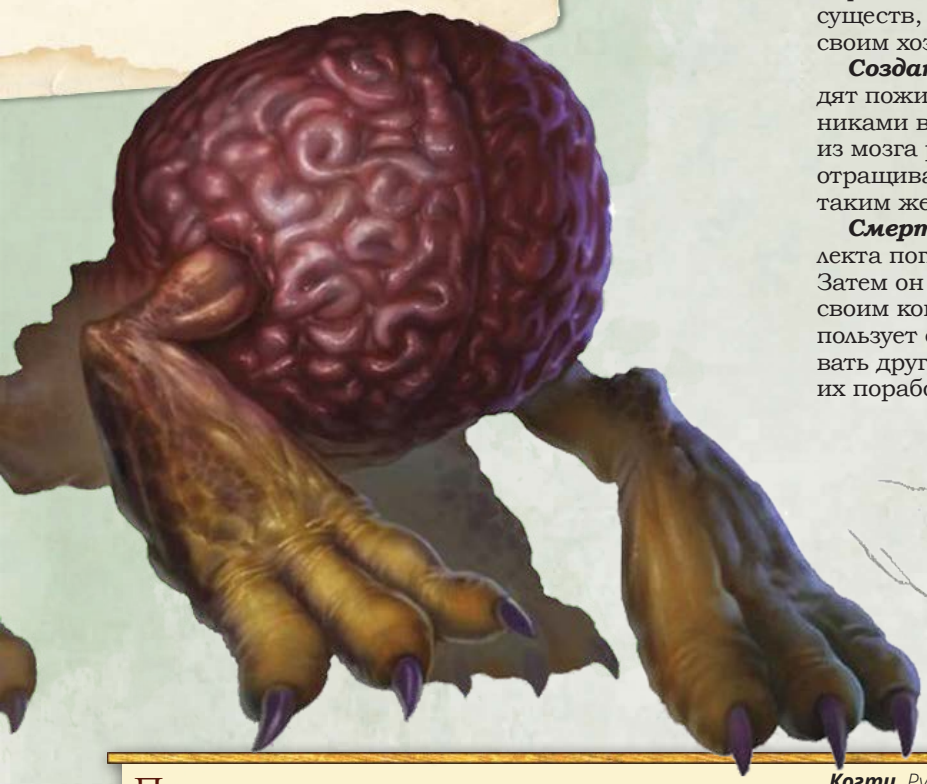
Плащевики нападают быстро и поглощают свою добычу как можно скорее, окутывая и пожирая свои жертвы. Во время кормёжки, плащевик использует для обороны свой быстрый хлещущий хвост, хотя он редко противостоит опасным врагам или группам существ. В качестве дополнительной защиты плащевики могут создавать иллюзорных двойников самих себя.

Жуткие стоны. Мысли плащевиков чужды другим формам жизни, и они общаются друг с другом посредством инфразвуковых стонов, неразличимых для большинства существ. При высокой интенсивности стон становятся слышимым, вызывая ощущения страха и гибели у тех, кто его слышит.

Конклавы плащевиков. Плащевики предпочитают уединение, однако иногда они собираются для защиты или обмена информацией о новых опасностях, подходящих местах для охоты или событиях, которые могут повлиять на их среду обитания. Когда конклав закончен, плащевики снова разделяются.

«Не плачь. Мы не собираемся есть твой мозг. На самом деле, твой мозг скоро отправится в восхитительное путешествие!»

— Куорик эль-Слуррк, свежеватель разума

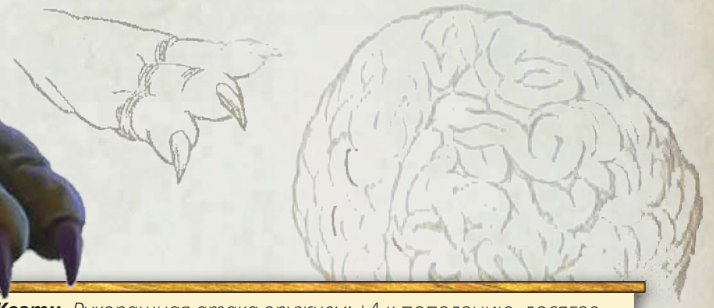


Пожиратель интеллекта

Пожиратель интеллекта похож на ходячий мозг, покрытый коркой, на когтистых звериных лапах. Эта мерзкая аберрация питается интеллектом разумных существ, получая контроль над телом жертвы в угоду своим хозяевам, свежевателям разума.

Создания иллитидов. Свежеватели разума разводят пожирателей интеллекта, чтобы те служили охотниками в Подземье. Пожирателей интеллекта создают из мозга раба, подвергая его ужасному ритуалу. Мозг отращивает лапы, становясь разумным хищником, таким же извращённым и злым, как и его хозяева.

Смертоносные кукловоды. Пожиратель интеллекта поглощает разум существа и его воспоминания. Затем он обращает тело носителя в марионетку под своим контролем. Пожиратель интеллекта обычно использует свою марионетку-носителя, чтобы заманивать других во владения свежевателей разума, чтобы их поработили или съели.



Пожиратель интеллекта

Крохотная аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 21 (6к4 + 6)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 12
Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит, телепатия 60 фт.
Опасность 2 (450 опыта)

Обнаружение сознания. Пожиратель интеллекта может чувствовать присутствие и местонахождение всех существ в пределах 300 футов, обладающих Интеллектом 3 и выше, какими бы барьерами они не были отгорожены, если только они не защищены заклинанием *сокрытие разума [mind blank]*.

Действия

Мультиатака. Пожиратель интеллекта совершает одну атаку когтями и использует Пожирание интеллекта.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2).

Пожирание интеллекта. Пожиратель интеллекта нацеливается на одно существо, видимое в пределах 10 футов и обладающее мозгом. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 12 от этой магии, иначе получит урон психической энергией 11 (2к10). Кроме того, при провале бросьте 3к6: если сумма превысит значение Интеллекта цели, эта характеристика уменьшается до 0. Цель после этого становится ошеломлённой, пока не восстановит хотя бы 1 единицу Интеллекта.

Кража тела. Пожиратель интеллекта начинает состязание Интеллекта с недееспособным гуманоидом, находящимся в пределах 5 футов от него, не защищённым защитой от добра и зла. Если он выиграет состязание, то магическим образом пожирает мозг цели, телепортируется в череп цели и захватывает контроль над телом. Находясь внутри существа, пожиратель интеллекта обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи. Пожиратель интеллекта сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также знание Глубинной Речи, телепатию и свои особенности. Вся остальная статистика берётся у цели. Он знает всё, что знало существо, включая заклинания и языки.

Если тело носителя умирает, пожиратель интеллекта должен покинуть его. Заклинание *защита от добра и зла [protection from evil and good]*, наложенное на тело, тоже изгоняет пожирателя интеллекта. Пожиратель интеллекта также должен покинуть тело цели, если та восстановит съеденный мозг заклинанием *исполнение желаний [wish]*. Потратив 5 футов перемещения, пожиратель интеллекта может добровольно покинуть тело, телепортируясь в ближайшее свободное пространство в пределах 5 футов. После этого тело умирает, если его мозг не восстановится в течение 1 раунда.

Ползающая насыпь

Ползающая насыпь (иногда её называют «ползуном») медленно пробивает себе путь через болота, мрачные джунгли, дождливые леса, поглощая любую органическую материю на своём пути. Эта сборная солянка из всего, что попадалось под руку, высотой с рост человека, оканчивающаяся безликой «головой» сверху.

Всепоглощающие пожиратели. Ползающая насыпь питается любой органикой, безостановочно поглощая растения, через которые передвигается, и животных, что не успели убежать. Лишь из-за своей редкости и медлительности блуждающие насыпи не губят целые экосистемы. Но даже так их присутствие разрушает естественную среду обитания растений и животных, а болота и леса, в которых обитают эти вечно голодные ужасы, пронизывает тревожная тишина.

Незримые охотники. Состоящие из увядающих листьев, лоз, корней и прочего естественного окружения болот и лесов, ползуны могут сливаться с окружением. Из-за своей медлительности они редко преследуют и ловят существ. Чаще всего они остаются на месте, поглощая питательные вещества вокруг себя, пока добыча сама не придёт к ним. Стоит существу пройти неподалёку или сесть на ползуна, чудовище оживает, захватывая и поглощая опрометчивую жертву.

Рождённые молнией. Ползающая насыпь — результат феномена, при котором молния или магия фей оживляет до того обычное болотное растение. Получив вторую жизнь, оно поглощает жизни растений и животных вокруг, удобряя их трупами свои корни. В конце концов эти корни отвергают почву, побуждая блуждающую насыпь к поиску новых источников еды.

Сорняк, что ходит. Инстинкт, движущий ползающей насыпью, находится в центре корневой системы, скрытый где-то внутри этой громадины. Остальная часть ползуна состоит из защищающего корень гниющего мусора, который он копит и поглощает.

Из-за своей огромной массы ползающая насыпь не получает урон от обычного огня и холода, а молнии будут лишь ускорять её рост.

Несмотря на чудовищный облик, ползающая насыпь представляет собой живое растение, которое требует воздуха и пищи. Хотя она не спит, как животное, она может находиться в состоянии покоя в течение нескольких дней подряд, прежде чем перейти в фазу активности.

Возрождающаяся угроза. Если ползающая насыпь потерпит поражение от непреодолимого врага, корень может притвориться мёртвым, стряхивая остатки грязи. Если позже не убить корень, он врастёт в останки ползуна, медленно восстанавливая своё тело, после чего снова начнёт поглощать всё, что сможет. Таким образом, давно считавшаяся уничтоженной блуждающая насыпь будет подниматься снова и снова.

Ползающая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону огонь, холод
Иммунитет к урону электричество
Иммунитет к состоянию глухота, истощение, ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение электричества. Каждый раз, когда ползающая насыпь должна получить урон электричеством, она не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Действия

Мультиатака. Ползающая насыпь совершает два размашистых удара. Если обе атаки попадают по цели с размером не больше Среднего, цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), а ползающая насыпь использует против неё ***Поглощение.***

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение. Ползающая насыпь проглатывает схваченное существо с размером не больше Среднего. Проглоченное существо опутано, ослеплено, не может дышать, и должно преуспевать в спасброске Телосложения со Сл 14 в начале каждого хода насыпи, иначе получает дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь движется, проглоченная цель перемещается вместе с ней. У насыпи может быть только одно проглоченное существо одновременно.

Ползающая рука

Ползающие руки — это отрубленные руки убийц, оживлённые тёмной магией, чтоб они могли продолжать убийства. Волшебники и колдуны с тёмными наклонностями используют ползающие руки в качестве помощников в своём деле.

Магическое происхождение. Путём темных ритуалов некромантии, жизненная сила убийцы связывается с его отрубленной рукой, оживляя её. Если дух убийцы уже существует как другая нежить, если убийца был по-настоящему оживлён, или если его душа уже отошла в другой план, ритуал не удаётся.

Ритуал создания ползающей руки проходит лучше, если рука была отрублена от убийцы совсем недавно. Чтобы заполучить подходящие руки, проводящие ритуалы и их слуги посещают публичные казни или заключают сделки с наёмными убийцами и палачами.

Контроль создателя. Ползающую руку нельзя изгнать или контролировать заклинанием, действующим на нежить. Эти отвратительные монстры полностью подчиняются воле своего создателя, которому необходимо лишь сконцентрироваться на руке, чтобы мысленно управлять каждым её действием. Если хозяин ползающей руки не даёт ей задание, рука продолжает изо всех сил следовать последней полученной команде.

Задачи для ползающей руки должны быть предельно просты. Руке нельзя приказать найти и убить кого-то конкретного — из-за её ограниченных чувств и интеллекта она не сможет выследить и выбрать определённую личность. Однако команда убить всех существ в определённом месте сработает. Ползающая рука с лёгкостью нащупывает ключи и дверные ручки, и прокрадываются из комнаты в комнату в слепой череде убийств.

Злой разум. Ползающая рука содержит мало воспоминаний и мыслей того, чей частью она раньше была. Однако ненависть, зависть или жадность, что привела человека к убийству, остаётся, и даже усиливается. Оставленная на своё усмотрение ползающая рука повторяет акты убийства, совершенные ей при жизни.

Живые руки. Если ползающая рука была сделана из отрубленной руки ещё живого убийцы, ритуал связывает её с душой убийцы. Отрубленная кисть может вернуться к своему бывшему владельцу, и её неживая плоть соединится с живой рукой, от которой была отрезана.

Ставший вновь целым, убийца живёт так, словно рука никогда не была отрублена, и ритуал никогда не проводился. Когда ползающая рука отделяется вновь, тело впадает в кому. Уничтожение ползающей руки, пока она отделена от тела, убивает носителя. Однако лишение жизни убийцы никак не влияет на ползающую руку.

Природа нежити. Ползающая рука не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

«Ты, наверное, гадаешь, что можно сделать со всеми остальными частями убийцы, да?»
— Эванжелиза Лавэйн, некромант.

Ползающая рука

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)	10 (+0)	4 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства слепое зрение 30 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 10
Языки понимает Общий, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Иммунитет к изгнанию. Рука обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий или рубящий (на выбор руки) урон 3 (1к4+1).

Ползающий падальщик

Ползающие падальщики объедают гнилую плоть с трупов, а потом обгладывают оставшиеся кости. Они агрессивно атакуют любое существо, которое зашло на их территорию или беспокоит их пиршество.

Пожиратели падали. Падальщик следует за запахом смерти к своей еде, но предпочитает не конкурировать с другими мусорщиками, поэтому обитают на территориях, где царствует смерть, но другие падальщики туда не могут проникнуть. Пещеры, водостоки, подземелья и лесистые болота являются их излюбленными логовами, но падальщики также появляются на полях сражений и местах захоронения.

На охоте падальщик бесцельно блуждает, зондируя воздух щупальцами в поисках запаха крови или разложения. В туннелях или руинах, падальщики передвигаются по потолку на пути к еде. Так они избегают контакта со слизями, отиджами и другими опасными обитателями тьмы, и так же они застают врасплох потенциальную пищу, которая и не думает посмотреть наверх.

Терпеливые хищники. И в подземной темноте и во время охоты в ночное время, свет сигнализирует о потенциальной еде. Падальщик может следовать за далёким источником света в течение нескольких часов, в надежде учуять запах крови. Несмотря на большие размеры, падальщики могут также легко устраивать засады, ожидая добычу в тёмных закоулках, пока добыча не приблизится к ним.

При столкновении с потенциальной добычей или захватчиком, падальщик позволяет своему яду делать его работу. Как только жертву парализует, падальщик охватывает её своими щупальцами и тащит прочь к высокому выступу или изолированному проходу, где может убить её в безопасности. Затем чудовище возобновляет патрулирование своей территории, ожидая, пока его еда созреет.

Ползающий падальщик

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Ползающий падальщик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Паучье лазание. Ползающий падальщик может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Ползающий падальщик совершает две атаки: одну щупальцами, и одну укусом.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Урон ядом 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 минуту. Пока цель отравлена, она парализована. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая отравление на себе при успехе.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4+2).

Полудракон

Если дракон в изменённом облике спаривается с другим существом, их союз иногда порождает полудракона. Существо может также трансформироваться в него в результате заклинания сумасшедшего волшебника, или ритуала омовения в драконьей крови. Во всех этих случаях результатом становится существо, объединяющее сущность дракона с обликом его изначальной расы. Каким бы ни было происхождение, все полудраконы имеют общие особенности и внешний вид, получают особые чувства, устойчивость к разрушительной энергии и смертоносное дыхание.

Драконья натура. Полудраконы не способны давать потомство естественным путём. Те из них, что намерены размножаться, вынуждены прибегать к сторонним методам, почти всегда задействующим магию. Своего рода компенсацией является долгая жизнь полудраконов. Если не принимать во внимание несчастные случаи, типичный полудракон живёт примерно в два раза дольше обычных представителей недраконьей половины своего вида, то есть полудракон-получеловек может прожить более полутора сотен лет.

Полудраконы наследуют черты характера своих драконьих предков, так что золотые полудраконы зачастую скромны и скрытны, в то время как медные полудраконы проказливы и игривы. Зелёные полудраконы лживы, а белые являются тупыми громилами. Эти черты сдерживаются второй половиной природы полудракона, но жадность, высокомерие и паранойя зачастую свойственны даже добрым полудраконам.

Шаблон полудракона

Полудраконом могут стать великаны, гуманоиды, звери и монстры. Когда существо становится полудраконом, оно сохраняет всю свою статистику, кроме того, что описано ниже.

Чувства. Полудракон получает слепое зрение в радиусе 10 футов и тёмное зрение в радиусе 60 футов.

Сопротивление. Полудракон получает сопротивление к виду урона, определяемому его цветом.

Цвет	Вид урона
Белый или серебряный	Холод
Бронзовый или синий	Электричество
Зелёный	Яд
Золотой, красный или латунный	Огонь
Медный или чёрный	Кислота

Языки. Полудраконы говорят на Драконьем вдобавок ко всем другим языкам, которыми владеют.

Показатель опасности: Для того чтобы избежать пересчёта показателя опасности существа, применяйте этот шаблон только к существам, выполняющим опциональное требование в приведённой ниже таблице оружия дыхания. В противном случае после применения шаблона высчитайте новый показатель опасности, используя правила из *Руководства Мастера*.

Новое действие: Оружие дыхания. Полудраконы располагают дыхательным оружием своей драконьей родни. То, как это оружие действует, зависит от размера полудракона.

Размер	Оружие дыхания	Опциональное требование
Большой или меньше	Как у вирмлинга	Опасность 2 или выше
Огромный	Как у молодого дракона	Опасность 7 или выше
Громадный	Как у взрослого дракона	Опасность 8 или выше

Красный полудракон ветеран

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Сопротивление к урону огонь
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Драконий, Общий
Опасность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если он вынул короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к10+1).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Ветеран выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Пример полудракона

В данном примере шаблон полудракона был применён к человеку ветерану, в результате чего получился красный полудракон ветеран. Наборный доспех был заменён на латы.

Привидение

Привидение это душа смертного существа, обречённая обитать в определённом месте, которое при жизни имело для него особое значение.

Незавершённое дело. Привидение может пытаться завершить какую-то нерешённую при жизни задачу. Он может стремиться отомстить за собственную смерть, исполнить данную клятву или что-то сообщить тому, кого любил. Привидение может не понимать, что оно уже мертво, и пытаться совершать свои ежедневные дела как при жизни. Иными движет злоба, и такое привидение не желает успокоиться до тех пор, пока жив хоть один представитель какого-либо рода или организации.

Самый надёжный способ избавиться от привидения — помочь ему завершить невыполненную задачу. Более лёгкий способ избавиться от привидения — ослабить его тем, от чего оно устало при жизни. Привидение замученного до смерти можно убить снова при помощи орудий пыток. Привидение садовника ослабеет от сильного цветочного аромата.

Признаки присутствия привидения. Чувства глубокой печали, одиночества и беспричинной тоски исходят из мест обитания привидений. Странные звуки или неестественная тишина создают тревожную атмосферу. В комнатах, где пылает огонь, может появиться участок сильного холода. Волны удушающей вони могут просочиться в помещение, предметы могут двигаться без причины, а из могил могут вставать трупы. Привидение не властно над этими проявлениями, они появляются сами по себе.

Натура нежити. Привидению не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11
Хиты 45 (10к8)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 4 (1100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плане, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Урон некротической энергией 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плане, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]*, но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание *рассеивание добра и зла [dispel evil and good]*. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того как преуспеет в спасброске или после того как одержимость закончится.

Призрак

Призрак — это воплощение злобы, сконцентрированное в бестелесной форме, которое стремится истребить всё живое. Это существо наполнено отрицательной энергией, и одно лишь его присутствие иссушает окружающие растения. Животные бегут от него. Даже небольшие огни тухнут, поглощённые забвением ужасного существования призрака.

Мерзкое забвение. Если смертный гуманоид живёт порочной жизнью или заключает договор с исчадиями, он предаёт свою душу на вечное проклятье в Нижние Планы. Однако иногда душа настолько наполняется отрицательной энергией, что распадается и перестаёт существовать за миг до перехода в ужасное посмертие. Когда это происходит, дух становится бездушным призраком — злобной пустотой, запертой на плане, на котором он умер. Почти ничего прежнего от прошлой жизни призрака не сохраняется; в этой новой форме он существует только для уничтожения другой жизни.

Отсутствие тела. Призрак может перемещаться сквозь существ и твёрдые объекты так же легко, как смертное существо движется сквозь туман.

Призрак может сохранить отдельные воспоминания о своей смертной жизни в виде туманных отголосков. Но даже самые важные события в жизни и самые сильные эмоции будут теперь лишь тусклым отпечатком в памяти, ускользающим как полузабытый сон. Призрак может на мгновение застыть, увидев что-то, что восхищало его при жизни, или умерить свою ярость, признав прошлую дружбу. Однако такие моменты бывают редко, потому что большинство призраков презирает былую жизнь, так как это прошлое напоминает им о том, чем они стали теперь.

Командиры нежити. Призраки могут создавать слуг-мертвецов из духов гуманоидных существ, которые недавно умерли насильственной смертью. Такой дух становится спектром, ненавидящим всё живое.

Призраки иногда управляют легионами мертвецов, замышляя уничтожение живых существ. Когда они появляются из своих гробниц, чтобы вступить в битву, жизнь и надежда содрогаются перед ними. Даже если армия призрака вынуждена отступить, земли, которые были заняты его силами, настолько опустошены и истощены, что живущие в них зачастую могут просто умереть от голода.

Натура нежити. Призраку не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Призрак

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 21 (4к8+3). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Пронзатель

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Навыки Скрытность +5
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталактита.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Падение. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов падения, вплоть до 21 (6к6). Промах: Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

Пронзатель

Цепляясь за потолки пещер и больших подземных ходов, пронзатель прекрасно сливается со скалами, обрушиваясь в тишине на ничего не подозревающих врагов и прижимая их к земле.

Пронзатель является личиночной формой верёвочника, и эти два существа часто атакуют в тандеме. Тело пронзателя покрыто похожей на камень оболочкой, придающей ему вид и текстуру сталактита. Эта оболочка защищает мягкую, студенистую верхнюю часть тела пронзателя, при помощи которой он передвигается по стенам и потолку пещеры, ища место для засады. Когда глаза и рот пронзателя закрыты, его трудно отличить от обычных скальных образований.

Терпеливый охотник. Пронзатели обладают зрением, но также реагируют на шум и тепло, ожидая живых существ, проходящих под местом засады. Они нападают, обрушиваясь на них. Промахнувшийся пронзатель вынужден проделать медленный путь обратно на потолок. Упавший пронзатель, при атаке на него, выделяет дурно пахнущую слизь, и многие хищники думают дважды, прежде чем съесть его.

Для увеличения эффективности атак пронзатели собираются в колонии и обрушиваются одновременно, чтобы более успешно поразить добычу. Как только одному из них удаётся убить существо, все остальные ползут в направлении трупа и присоединяются к пиру.

Псевдодракон

Неуловимый псевдодракон обитает в тихих местах, устраивая свой дом в дуплах деревьев и небольших пещерах. С чешуёй красно-коричневого цвета, рогами и пастью, полной острых зубов, псевдодракон напоминает крошечного красного дракона, но он более предрасположен к играм.

Тихий защитник. Псевдодраконы мало интересуются другими созданиями, и по возможности избегают встречи с ними. Если же псевдодракон атакован, он обороняется ядовитым жалом, расположенным на кончике хвоста, один удар которого способен на несколько часов лишить сознания.

Драконий фамильяр. Маги часто стремятся заполучить псевдодраконов в фамильяры, за их покладистый нрав, телепатические способности и сопротивление магии. Псевдодраконы избирательны в вопросах спутников, но иногда их удаётся расположить к себе подношениями в виде еды или сокровища. В случаях, когда спутники нашли друг друга, псевдодракон остаётся в компании, пока к нему относятся справедливо. Псевдодракон не терпит жестокого обращения и покидает манипулятора или злонамеренного спутника без предупреждения.

Язык эмоций. Псевдодраконы не умеют разговаривать, но могут общаться с помощью ограниченной формы телепатии, позволяющей им делиться общими идеями, такими как голод, любопытство или симпатия. Когда между ним и его спутником появляется связь, псевдодракон может передавать, что он видит и слышит даже на очень большое расстояние.

Псевдодраконы часто используют звуки животных. Хриплое мурлыканье означает удовольствие, шипение — неприятное удивление. Птичье щебетание показывает желание, а рык всегда демонстрирует гнев или неудовольствие.

Вариант: Фамильяр псевдодракон

Некоторые псевдодраконы желают служить заклинателям в качестве фамильяра. Такие псевдодраконы обладают следующей особенностью:

Фамильяр. Псевдодракон может служить другому существу фамильяром, создав магическую телепатическую связь с желающим того хозяином. Пока они связаны, хозяин может ощущать то же, что и псевдодракон, пока они находятся в пределах мили друг от друга. Пока псевдодракон находится в пределах 10 футов от хозяина, на хозяина распространяется особенность псевдодракона Сопротивление магии. В любое время и по любой причине псевдодракон может прекратить службу, оборвав телепатическую связь.

Псевдодракон

Крошечный дракон, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 7 (2к4 + 2)
Скорость 15 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки понимает Драконий и Общий, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острые чувства. Псевдодракон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, слух и обоняние.

Сопротивление магии. Псевдодракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Ограниченная телепатия. Псевдодракон может магическим образом передавать простые мысли, эмоции и образы любому существу в пределах 100 футов, понимающему любой язык.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель теряет сознание на этот же период, либо пока не получит урон, либо пока другое существо не разбудит её действием.

Пугало

Во время сбора урожая, когда смерть снова навещает увядающий мир, а летние цветы склоняют свои засохшие головы, жуткие пугала безмолвно маячат на пустых полях. С бесконечным терпением они стойко стерегут свои посты, несмотря на ветра, шторма и наводнения, следуя указаниям своего хозяина. Они наводят ужас на жертв своим внешним видом и раздирают их острыми как бритва когтями.

Конструкты, движимые духом. Пугало оживает за счёт привязанного к нему духа убитого злого существа, наделяющего его стремлениями и способностью двигаться. Именно благодаря жуткому внешнему виду пугало зарождает страх в тех, на кого падает его взгляд. Карги и ведьмы часто связывают пугала с душами демонов, но подойдёт любой злой дух. Заточённый в пугале не помнит своей жизни, а его воля сосредоточена исключительно на служении создателю. Но даже при этом некоторые черты характера могут просачиваться наружу. В случае смерти создателя дух, заточённый в пугале, продолжает следовать последним командам создателя, пытается отомстить за его смерть или уничтожить себя.

Натура конструкта. Пугалу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Пугало

Средний конструкт, хаотично-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пугало остаётся без движения, оно неотличимо от обычного, неоживлённого пугала.

Действия

Мультиатака. Пугало совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (2к4+1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе станет испуганной до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взор. Пугало нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит пугало, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе станет магическим образом напуганной до конца следующего хода пугала. Пока цель испугана, она также парализована.

Пылающий череп

Сверкание зелёного пламени и безумный, раскатистый смех следуют за бестелесным черепом, когда тот патрулирует свою территорию. Когда неживой пылающий череп обнаруживает вторжение, он атакует нарушителей огненными лучами из глаз и ужасными заклинаниями, вызываемыми из тёмного кладезя его памяти.

Тёмные заклинатели создают пылающие черепа из останков мёртвых волшебников. По завершении ритуала из черепа вырывается зелёное пламя, знаменуя его ужасающее перерождение.

Наследие жизни. Пылающий череп лишь смутно помнит свою прошлую жизнь. И хотя он и может говорить своим прежним голосом и вспоминать важные события из своего прошлого, это всего лишь отголосок его прошлой личности. Впрочем, трансформация в нежить оставляет ему полный доступ к магии, коей он обладал при жизни, позволяя творить заклинания даже без материальных и соматических компонентов, которые он не способен предоставить, по понятным причинам.

Связанные навек. Разумные и бдительные, пылающие черепа служат своему создателю, защищая спрятанные клады, секретные места или конкретных личностей. Пылающие черепа выполняют приказы, отданные им при их создании, и толкуют их буквально. Создатель пылающего черепа должен хорошенько продумать приказы, чтобы быть уверенным, что существо выполнит их верно.

Охваченные пламенем. Пламя, покрывающее пылающий череп, горит постоянно, создавая яркий свет от существа. Череп контролирует пламя и может использовать его в качестве оружия — фокусируя его в лучи из своих пустых глазниц.

Жуткое возрождение. Пылающий череп вновь собирается из разбитых кусков, если его не окропить святой водой или не подвергнуть заклинаниям *рассеивание магии [dispel magic]* или *снятия проклятья*. Если он не может более выполнять то, для чего был создан, возрождённый пылающий череп более никому не принадлежит и действует независимо.

Натура нежити. Пылающему черепу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Пылающий череп

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 40 (9к4 + 18)
Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +2, Магия +5
Сопротивление к урону колющий урон, некротическая энергия, электричество
Иммунитет к урону огонь, холод, яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Свечение. Пылающий череп испускает тусклый свет в радиусе 15 футов, либо яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 15 футов. Он может действием переключаться между этими двумя вариантами.

Сопротивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все свои хиты через 1 час, если его останки не сбрызнут святой водой или на них не наложат *рассеивание магии [dispel magic]* или *снятие проклятья [remove curse]*.

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Для накладывания заклинаний ему не требуются ни соматические, ни материальные компоненты. У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*
1 уровень (3 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2 уровень (2 ячейки): *пылающий шар [flaming sphere], размытый образ [blur]*
3 уровень (1 ячейка): *огненный шар [fireball]*

Действия

Мультиатака. Пылающий череп дважды использует Огненный луч.

Огненный луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6).

Позор тебе, коль убьёшь меня однажды.
Позор мне, коль убьёшь меня дважды.
— принцип Ракшас

Ракшас [Ракшаса]

Ракшасы в своём стремлении к господству над другими используют слабости и обман. Мало кто когда-либо видел этих исчадий в истинном облике, ибо они могут принимать любое обличие, какое только захотят, хотя предпочитают маскироваться под кого-нибудь могущественного или влиятельного, например, дворянина, кардинала или богатого купца. Истинный облик ракшаса сочетает в себе черты человека и тигра с одним примечательным недостатком: их ладони вывернуты в другую сторону, в отличие от человеческих.

Злые духи в смертной плоти. Ракшасы возникли давным-давно в Девяти Преисподних, когда могущественные дьяволы провели тёмный ритуал для освобождения своих сущностей из тел, чтобы сбежать с Нижних Планов. Ракшасы вошли на Материальный План для утоления своей тяги к человеческой плоти и злодейским интригам. Они выбирают свою жертву с осторожностью, стараясь сохранить своё присутствие в этом мире в тайне.

Зло возрождается. Для ракшаса смерть на Материальном Плане означает страшное и мучительное возвращение в Девять Преисподних, где его сущность остаётся в ловушке, пока его тело перерождается — процесс может занять месяцы или годы. Когда ракшас перерождается, он обладает всей памятью и знаниями своей прошлой жизни, и будет мстить тому, кто убил его. Если цели каким-то образом удалось избежать его хватки, ракшас может наказать семью убийцы, его друзей или потомков.

Как и дьяволы, ракшасы, убитые в Девяти Преисподних, уничтожаются навсегда.

Ракшас [Ракшаса]

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 110 (13к8 +52)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	17(+3)	18(+4)	13(+1)	16(+3)	20(+5)

Навыки Обман +10, Проницательность +8
Уязвимость к урону колющий от магического оружия, используемого добрыми существами
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 13 (10000 опыта)

Ограниченный иммунитет к магии. На ракшаса не действуют заклинания 6 уровня или ниже, и они же не могут его обнаружить, если только он сам не желает, чтобы они на него подействовали. Он совершает с преимуществом спасброски от всех остальных заклинаний и магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ракшаса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Ракшас может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], маскировка [disguise self], обнаружение мыслей [detect thoughts]*
3/день каждое: *внушение [suggestion], невидимость [invisibility], обнаружение магии [detect magic], образ [major image], очарование личности [charm person]*
1/день каждое: *истинное зрение [true seeing], подчинение личности [dominate person], полёт [fly], уход в иной мир [plane shift]*

Действия

Мультиатака. Ракшас совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к6+2), и если цель — существо, она становится проклятой. Магическое проклятье вступает в действие каждый раз, когда существо совершает короткий или продолжительный отдых, наполняя мысли цели ужасными образами и грёзами. Проклятая цель не получает преимуществ от окончания короткого и продолжительного отдыха. Проклятье длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятья [remove curse]* или подобной магией.

Ревенант

Ревенант появляется из души смертного, встретившего жестокую и незаслуженную судьбу. Он прорывается обратно в мир для мести своему обидчику. Ревенант вселяется в своё смертное тело и внешне похож на зомби, но вместо безжизненной блеклости глаза ревенанта пылают решимостью и разгораются в присутствии врага. Если тело ревенанта разрушено или недостижимо, он вселяется в другой труп гуманоида. Вне зависимости от используемого вместилища, враг всегда узнаёт истинную сущность ревенанта.

Жажда мести. Для осуществления мести у ревенанта имеется только один год. Если же враг погиб, или ревенант не может исполнить месть до назначенного срока, его тело рассыпается в пыль, а душа уходит в посмертие. В случае, когда враг ревенанта слишком могущественен, чтобы справится с ним в одиночку, он ищет достойных союзников для исполнения мести.

Божественное правосудие. Никакая магия не может укрыть цель преследования ревенанта; он всегда знает направление и расстояние между ним и объектом мести. В случае, когда целей несколько, он выслеживает их по одному за раз, начиная с существа, нанёсшего ему смертельный удар. Если тело ревенанта уничтожено, его душа летит далее в поиске нового трупа, в котором он возобновит свою охоту.

Натура нежити. Ревенанту не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Вариант: Ревенант с заклинаниями и оружием

Ревенант, бывший при жизни заклинателем, может сохранить часть или все свои колдовские способности. Точно так же, ревенант, владевший оружием и носивший доспехи при жизни, сохраняет эти навыки.

Ревенант

Средняя нежить, нейтральная

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 136 (16к8 + 64)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Сил +7, Тел +7, Мдр +6, Хар +7
Сопротивление к урону некротическая энергия, психическая энергия
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, ошеломление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 5 (1800 опыта)

Регенерация. Ревенант восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если ревенант получает урон излучением или огнём, эта особенность не действует в начале следующего хода ревенанта. Тело ревенанта уничтожается только если он начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Восстановление. Если тело ревенанта уничтожается, его душа остаётся. Через 24 часа душа вселяется в другой труп на том же плане существования и оживляет его, восстанавливая все хиты. Пока душа находится без тела, заклинание *исполнение желаний [wish]* может отправить душу в посмертие, не позволяя ей вернуться.

Иммунитет к изгнанию. Ревенант обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Мстительный следопыт. Ревенант знает направление и расстояние до любого существа, которому он хочет отомстить, даже если они находятся на разных планах существования. Если существо, выслеживаемое ревенантом, умирает, ревенант узнаёт об этом.

Действия

Мультиатака. Ревенант совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4). Если цель — существо, которому ревенант поклялся отомстить, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 14 (4к6). Вместо причинения урона ревенант может схватить цель (Сл высвобождения 14), если размер цели не больше Большого.

Мстительный взор. Ревенант нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя, которому он поклялся отомстить. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале цель становится парализованной, пока ревенант не причинит ей урон, или до конца следующего хода ревенанта. Когда паралич оканчивается, цель становится испуганной ревенантом на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если видит ревенанта, оканчивая испуг на себе при успехе.

Рeмoраз

Взрывая толщу снега и льда, в облаке пара на поверхность прорывается пульсирующее внутренним огнём тело рeмораза. Расположенные за головой похожие на крылья плавники ярко пышут, а широкая пасть до краёв наполнена острыми зубами.

Арктический охотник. Рeмораз живёт в арктическом климате, охотясь на лосей, белых медведей и других существ, делящих с ним территорию обитания. Он не переносит тёплой погоды, приспособившись к холоду путём генерации внутри своего тела тепла, сопоставимого с жаром печи. Во время охоты рeмораз зарывается глубоко под снег и лёд, ожидая малейших вибраций, создаваемых существами над ним. Находясь в засаде, он понижает температуру тела, чтобы не плавить слой снега над собой.

Молодняк. Охотники ледяных великанов прочёсывают ледяные пустоши в поисках гнёзд и яиц рeморазов. Молодой рeмораз является трофеем для великанов, так как его можно научить исполнять команды и охранять чертоги своих хозяев. В отличие от взрослых особей, молодой рeмораз вгрызается в свою жертву, а не проглатывает её целиком.

Молодой рeмораз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся рeмораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 20 (3к10+4) плюс урон огнём 7 (2к6).

Рeмораз

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 195 (17к12 + 85)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 11 (7200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся рeмораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 10 (3к6).

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 40 (6к10+7) плюс урон огнём 10 (3к6). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и рeмораз не может кусать другую цель.

Проглатывание. Рeмораз совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо получает урон от укуса, становится проглоченным и перестаёт быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи рeмораза, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода рeмораза.

Если рeмораз получает за один ход 30 или больше урона от существа, находящегося внутри, рeмораз должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе отрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от рeмораза. Если рeмораз умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 футов перемещения, падая при выходе ничком.

«Он уничтожил мой молот и мою секиру. В тот день он проверил мою веру».

— Броун Громокамень, дварф паладин Думатойна

Ржавник

Многие дварфы предпочтут встретить отряд орков, чем противостоять одному ржавнику. Это странное, обычно кроткое существо, подвергает коррозии содержащие железо металлы, а затем пожирает образовавшуюся ржавчину. Так оно разрушило доспехи, щиты и оружие бесчисленного количества искателей приключений.

Тело ржавника покрыто толстым слоем бугристых пластин, длинный хвост заканчивается костяным выступом, а из насекомообразной головы растут два мохнатых уса.

Подземные мусорщики. Ржавники бродят по подземным проходам в поисках металлов для пищи, таких как железо, сталь, адамантин и мифрил. Они безразличны к существам, не имеющих металлы, но проявляют агрессию к владельцам стальных доспехов и оружия. Ржавник чует свою пищу на расстоянии, сразу же устремляясь к источнику запаха, чтобы покрыть его ржавчиной и поглотить.

Ржавнику нет разницы, с чего пожирать ржавчину, с гвоздя или меча. Искатели приключений могут отвлечь его, бросая вещи из содержащих железо металлов позади себя.

Подземные скитальцы. Ржавники редко встречаются в больших количествах, предпочитая охотиться поодиночке или малыми группами. Они плутают вдоль туннелей, от пещеры к пещере, безустанно ища чёрные металлы себе в пищу. Их скитания часто приводят их к другим обитателям Подземья, которые находят их безвредными или не аппетитными. Таким образом, их можно обнаружить рядом с другими подземными чудовищами. Если за ними хорошо ухаживать и кормить, они также могут стать дружественными спутниками или питомцами.

Ржавник

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Нюх на металл. Ржавник может определить по запаху местонахождение содержащего железо металла в пределах 30 футов.

Коррозия металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по ржавнику, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла, попадающие по ржавнику, уничтожаются после причинения урона.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8+1).

Антенны. Ржавник разъедает немагический железосодержащий металлический предмет, видимый в пределах 5 футов. Если предмет никто не несёт и не носит, это касание уничтожает 1 кубический фут его. Если этот предмет несёт или носит другое существо, оно может совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, чтобы избежать прикосновения ржавника.

Если предмет — носимый или несомый металлический доспех или щит, он получает постоянный накопительный штраф −1 к КД, который он предлагает. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10. Щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0. Если предмет — металлическое оружие, оно ржавеет, как описано в особенности Коррозия металла.

Рух

На первый взгляд, силуэт рух похож на силуэт любой другой хищной птицы. Однако когда она приземляется, её ужасающий размер становится понятен. В полете размах крыльев рух может достигать более двух сотен футов. Сидя в покое на вершине скалы, где гнездятся эти птицы, они могут посоревноваться в размере со старейшими драконами.

Небесные титаны. В древние времена, когда великаны сражались с драконами за контроль над миром, Аннам, отец богов великанов, создал этих птиц, чтобы его почитатели могли бросить вызов господству драконов в воздухе. Когда война кончилась, рух были освобождены от служенья великанам, и распространились по всему миру.

Хоть облачные и штормовые великаны иногда и укрощают этих птиц, рух даже великанов считают потенциальной добычей. Они пролетают огромные расстояния в поисках еды, паря высоко над облаками, чтобы достичь своих любимых охотничьих угодий. Рух редко охотятся на быстрых и маленьких существ, а также игнорируют города и леса, где добыча может легко укрыться. Выследив большую, медленно движущуюся цель, такую как великан, кит или слон, рух пикирует вниз, хватая жертву длинными когтями.

Изолированные и одинокие. Рух — одиночные существа, которые могут жить несколько веков. Они строят свои гнёзда из деревьев, палаток, разбитых кораблей и остатков караванов, которые они уносят и размещают в горных ущельях, недоступных для мелких существ.

Иногда гнезда рух содержат в себе сокровища караванов или кораблей, нёсших их, но рух не обращают внимания на эти безделушки. Ещё реже в гнёздах можно найти яйца с человеческий рост и больше, появившиеся в результате нечастых спариваний рух.

Рух

Громадный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 248 (16к20 + 80)
Скорость 20 фт., летая 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	9 (–1)

Спасброски Лов +4, Тел +9, Мдр +4, Хар +3
Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 11 (7200 опыта)

Острое зрение. Рух совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Рух совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 27 (4к8+9).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 23 (4к6+9), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 19). Пока цель схвачена, она опутана, и рух не может использовать когти против другой цели.

Рыцарь смерти

Когда падший паладин умирает, не получив искупления, тёмные силы могут превратить некогда рыцаря в ужасную нежить. Рыцарь смерти — скелет, одетый в жуткие латы. Под шлемом виден череп со злыми, горящими в пустых глазницах, огнями.

Мистические силы. Рыцарь смерти сохраняет способность накладывать божественные заклинания. Однако, ни один рыцарь смерти не может исцелять своей магией. Рыцарь смерти может привлекать младшую нежить и командовать ей, хотя, если он служит могущественным исчадиям, скорее всего вместо нежити будут их миньоны. Часто рыцарь смерти в качестве скакуна использует кошмара или скелет боевого коня.

Бессмертный до искупления. Рыцарь смерти восстанет, даже если его уничтожить. Только после искупления грехов он может сбежать из темницы нежизни и действительно погибнуть.

Натура нежити. Рыцарю смерти не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Лорд Сот

Лорд Сот начал своё грехопадение с акта героизма, спася эльфийку Изольду от огра. Сот и Изольда влюбились, но Сот уже был женат. Он убил свою жену, но слуга это заметил и публично обвинил его, но он бежал с Изольдой. Когда его замок пал под осадой, он взмолился о помощи, и ему было сказано, что он должен искупить свои проступки, выполнив задание, но растущие опасения по поводу верности Изольды заставили его отказаться от этого задания. Из-за того, что его миссия не была выполнена, великий катаклизм охватил землю. Когда Изольда родила сына, Сот отказался верить, что ребёнок был его, и убил их обоих. Все они сгорели во время пожара, охватившего замок, но Сот не нашёл покоя, лишившись жизни, став рыцарем смерти.

Рыцарь смерти

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)
Хиты 180 (19к8 + 95)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Лов +6, Мдр +9, Хар +10
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, Общий
Опасность 17 (18000 опыта)

Сопротивление магии. Рыцарь смерти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Предводитель нежити. Если рыцарь смерти дееспособен, он и все существа-нежить по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Использование заклинаний. Рыцарь смерти является заклинателем 19 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания паладина:

1 уровень (4 ячейки): *вызов на дуэль [compelled duel], палящая кара [searing smite], приказ [command]*
2 уровень (3 ячейки): *магическое оружие [magic weapon], удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], стихийное оружие [elemental weapon]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], оглушающая кара [staggering smite]*
5 уровень (2 ячейки): *разрушительная волна [destructive wave]* (некротическая энергия)

Действия

Мультиатака. Рыцарь смерти совершает три атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (1к8+5), или рубящий урон 10 (1к10+5), если используется двумя руками, плюс урон некротической энергией 18 (4к8).

Сгусток адского пламени (1/день). Рыцарь смерти бросает шар магического огня, который взрывается в точке, которую он видит в пределах 120 футов от себя. Все существа в сфере с радиусом 20 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18. Эта сфера огибает углы. Существо получает урон огнём 35 (10к6) и урон некротической энергией 35 (10к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Реакции

Парирование. Рыцарь смерти добавляет 6 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь смерти должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Саламандры

Саламандры живут в Море Пепла на Стихийном Плане Огня. У них гибкое тело и острые чешуйки. Невероятная жара омывает их тела, а их жёлтые глаза светятся словно свечи в глубоких глазницах на их ястребиных головах.

Саламандры очень любят власть, а также им нравится поджигать всякие предметы. Вне своего дома они часто становятся причинами крупных пожаров, наблюдая за горящими островами деревьев. Они также любят спускаться к жерлу вулкана, наблюдая за игрой пламени и магматических скоплений.

Огненные змеи. Саламандры вылупляются из яиц диаметров в два фута, сделанных из обсидиана. Когда саламандра готова вылупиться, она пробивает себе путь через толстую оболочку яйца, вылезая наружу уже как огненная змея. Огненные змеи становятся саламандрами через год.

Рабы ифритов. Давным-давно ифриты нанял эйзеров, чтобы построить легендарный Латунный город, но затем не смогли подчинить себе эту расу, когда эйзеры закончили свою работу. Намерившись отыграться на саламандрах, ифриты преуспели, и получил в своё пользование расу рабов, которые сеяли семена войны и несли разрушения по всем планам мироздания.

Саламандры презирают эйзеров, веря, что если бы они поддались чарам ифритов, то сейчас огненные змеи были бы свободны. Ифриты используют эту вражду, стравливая саламандр и эйзеров друг с другом.

Ифриты не выносят саламандр, служащих другим хозяевам. Когда ифриту попадается саламандра, служащая культам Стихийного Зла, он убивает её, а не захватывает в рабство.

Доминирование дворян. Хотя саламандры следуют деструктивным импульсам, присущим их пламенному характеру, рабская служба ифритам наложила отпечаток на культуру свободных саламандр. Они управляют своим собственным обществом, используя модель общества ифритов, в которой более крупные и сильные саламандры правят своими меньшими собратьями.

С возрастом саламандры растут в размере и статусе, достигая позиций жестоких дворян среди сородичей. Эти дворяне правят бродячими отрядами саламандр, перемещающимися по Стихийному Плану Огня как пустынные кочевники, и нападающими на разные поселения в целях грабежа.

Живые кузницы. Саламандры пышут сильным жаром, и в бою их раскалённое докрасна оружие обжигает тела врагов при контакте. Даже подходить к саламандре опасно, так как при приближении плоть покрывается волдырями и ожогами.

Этот природный жар хорошо сочетается с кузнечными навыками саламандр, позволяя им размягчать и деформировать железо и сталь голыми руками. Хотя они и не такие искусные как эйзеры, саламандр считают одними из лучших кузнецов на планах. Могущественные существа призывают их как воинов, но прочие используют их ремесленнические навыки или привязывают к печам и горнам, чтобы генерировать неугасимое пламя.

Огненная змея

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Уязвимость к урону холод
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Игнан, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Змея совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Саламандра

Большой элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 90 (12к10 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Уязвимость к урону холод
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Игнан
Опасность 5 (1800 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся саламандры или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 7 (2к6).

Раскалённое оружие. Всё металлическое рукопашное оружие, используемое саламандрой, причиняет дополнительный урон огнём 3 (1к6) при попадании (уже учтено в атаках).

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает две атаки: одну копьём, и одну хвостом.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 фт./60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнём 3 (1к6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4) плюс урон огнём 7 (2к6), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана, саламандра может автоматически попадать по ней хвостом, и не может совершать атаки хвостом по другим целям.

Сатир

Средняя фея, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 31 (7к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Внимательность +2, Выступление +6, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (2к4+1).

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Сатир

Сатиры — шумные феи, которые резвятся в диких лесах, движимые любопытством и гедонизмом в равной мере.

Сатиры напоминают крепких мужчин с мохнатой нижней половиной тела и раздвоенными козьими копытами. На их головах растут рога, имеющие размер от пары небольших шишечек до крупных витых бараньих рогов. Они, как правило, отращивают бороду.

Гедонистические гуляки. Сатиры жаждут крепчайших напитков, ароматнейших специй и головокружительных танцев. Сатир чувствует голод, когда он не может побаловать себя, и он может пройти большие расстояния, чтобы удовлетворить свои желания. Он может похитить хорошего менестреля, чтобы услышать прекрасные песни, проскользнуть в хорошо защищённый сад, чтобы созерцать красивого паренька или девушку, или может проникнуть во дворец, чтобы попробовать лучшие блюда. Сатиры не позволяют веселью пройти мимо них. Они примут участие в любом празднике, про который услышали. В мире достаточно праздников и святых дней, чтобы оправдать бесконечное празднование.

Опьянённые напитками и удовольствиями, сатиры не думают о последствиях гедонизма, к которому они подталкивают других. После них такие существа сами удивляются своему поведению. Таким гулякам, возможно, придётся выпрашивать извинения, чтобы оправдать своё хаотичное поведение перед родителями, нанимателями, семьёй или друзьями.

Вариант: Панфлейта сатира

Сатир может носить панфлейту, на которой он может играть, чтобы создать магические воздействия. Обычно в группе один сатир носит такую флейту. Если у сатира есть такая, он получает следующее дополнительное действие:

Панфлейта. Сатир играет на панфлейте и выбирает один из следующих магических эффектов: нежная колыбельная, пугающий аккорд или чарующая мелодия. Все существа в пределах 60 футов от него, слышащие флейту, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе они попадают под действие описанного ниже эффекта. Другие сатиры и существа, которых нельзя очаровать, не попадают под действие эффекта.

Попавшее под эффект существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Если спасбросок существа успешен, или эффект закончился для него, то оно получает иммунитет к этой панфлейте на 24 часа.

Нежная колыбельная. Существо засыпает и лишается сознания на 1 минуту. Эффект заканчивается, если существо получает урон, или если кто-то действием разбудит его.

Пугающий аккорд. Существо испугано в течение 1 минуты.

Чарующая мелодия. Существо становится очарованным сатиром на 1 минуту. Если сатир или кто-то из его спутников причиняет вред существу, эффект на нём немедленно заканчивается.

«Меж ночью и днём меня духи гоняли,
По чистым сердцам они так тосковали,
И тут вдруг уверенность всю растеряли,
И в уши мне, тотчас, смеясь, закричали.

Не раз ты мне чашу наполни, а три
Пляшу я с графином — к устам он прилип.
Да скиньте же платья, незримые феи,
Пусть Похоти Царь собирает трофеи.

Поникнув ветвями вдаль тренты уходят,
Так шустро с девиц корсетики сходят.
Бриз песни моей их всех веселит,
А чаше в руках опустеть не грозит.

Солнце станет луной, а она солнцем станет.
Коротать так часы никогда не устану»

— сонет Озорного Сатира

Сахуагины

Раздающийся над туманными побережьями и волнами бесконечного океана угрожающий гул раковины холодит кровь всех, кто его слышит. Так звучит охотничий рог сахуагинов, призывающий к нападению. Жители побережья называют сахуагинов «морскими дьяволами» за то, что они не ведают жалости, топя корабли и истребляя прибрежные деревни.

Дьяволы глубин. Сахуагины — хищная рыбоподобная раса, выходящая периодически из тёмных глубин океана, чтобы охотиться на существ мелководья и побережья. Несмотря на то, что они обитают в глубочайших океанических впадинах, сахуагины считают всё водное царство своими владениями, а живущих в воде существ — своей добычей.

Самопровозглашённые правители океанических владений сахуагинов — огромные самцы-мутанты, обладающие второй парой рук. Это страшные противники в бою, и все сахуагины преклоняются перед этими могущественными баронами.

Путь акулы. Сахуагины поклоняются богине-акуле Секоле. Лишь женщины сахуагинов считаются достойными проводниками божественной силы, и жрицы имеют громадное влияние в обществе сахуагинов.

Сахуагины входят в неистовство, почуяв свежую кровь. Будучи почитателями Секолы, они имеют особое родство с акулами, которых тренируют в боевых целях. Даже нетренированные акулы признают сахуагинов своими союзниками, и не охотятся на них.

Неприязнь к эльфам. Сахуагины могли бы контролировать океаны, если бы там не было их смертельных врагов, водных эльфов. Войны между этими двумя расами бушевали столетиями в морях и на побережьях по всему миру, подрывая морскую торговлю и планы других рас.

Так сильна была ненависть сахуагинов к водным эльфам, что морские дьяволы адаптировались к борьбе со своими давними врагами. Вблизи сообщества водных эльфов у сахуагинов может появиться на свет маленти — сахуагин, который внешне неотличим от водного эльфа. Сахуагины склонны к мутации, но никто не может сказать, стал ли этот редкий феномен результатом войн между сахуагинами и водными эльфами, или так было изначально, или, возможно, это он послужил причиной конфликта.

Сахуагины находят хорошее применение маленти, используя их в качестве шпионов и ассасинов в городах водных эльфов и прочих существ, которые представляют угрозу для сахуагинов. Всего лишь намёк на присутствие маленти разжигает паранойю и подозрение среди водных эльфов, подрывая их моральный дух, и это лишь прелюдия к предстоящему вторжению сахуагинов.

Сахуагин

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Навыки Внимательность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Сахуагинский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо копьём.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 3 (1к4+1).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

«Деревня была пуста, а чайки необычайно тихими, и шум моря — единственное, что мы здесь услышали».

— отчёт о последствиях нападения сахуагинов

Барон сахуагинов

Большой гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 16 (кираса)
Хиты 76 (9к10 + 27)
Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Инт +5, Мдр +4
Навыки Внимательность +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Сахуагинский
Опасность 5 (1800 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает три атаки: одну укусом, и две либо когтями, либо трезубцем.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к4+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Жрица сахуагинов

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Навыки Внимательность +6, Религия +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Сахуагинский
Опасность 2 (450 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ей нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от неё, при помощи ограниченной телепатии.

Использование заклинаний. Сахуагин является заклинателем 6 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *благословение [bless], направленный снаряд [guiding bolt], обнаружение магии [detect magic]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]* (трезубец), *удержание личности [hold person]*
3 уровень (3 ячейки): *множественное лечащее слово [mass healing word], языки [tongues]*

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две атаки: одну укусом, и одну когтём.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 3 (1к4+1).

Свежеватель разума

Свежеватели разума, также называемые иллитидами, – настоящее бедствие для разумных существ бесчисленного множества миров. Это психические мучители, работорговцы и межпространственные скитальцы. Эти коварные манипуляторы могут уничтожать целые расы ради своих извращённых целей. Четыре щупальца отходят от напоминающей осьминога голову, извиваясь в предвкушении трапезы, когда рядом есть разумное существо.

Тысячелетия назад иллитиды контролировали империи, которые простирались на множество миров. Они подчинили и исказили целые расы человекоподобных рабов, включая гитъянок и гитцераев, гримлоков и куо-тоа. Обладающие коллективным сознанием иллитиды строят настолько далеко идущие планы, насколько их непостижимые умы могут задумать.

После падения этих империй общества иллитидов Материального Плана обосновались в Подземье.

Психические приказы. Свежеватели разума владеют психической энергией в такой степени, что могут контролировать разумы существ, таких как троглодиты, гримлоки, квагготы и огры. Иллитиды предпочитают общаться посредством телепатии и используют телепатию для отдачи команд своим рабам.

Когда иллитид встречает сильное сопротивление, он пытается избежать боя, например, приказывая своим рабам атаковать. Словно физические продолжения мыслей иллитида, эти рабы вклиниваются между свежевателем разума и его врагами, жертвуя своими жизнями, чтобы их хозяин мог спастись.

Поселения коллективного разума. Одинокие свежеватели разума вероятнее всего являются бродягами или изгоями. Большинство иллитидов принадлежит к колонии свежевателей разума, преданных старшему мозгу — огромному похожему на мозг существу, которое находится в солёном бассейне вблизи центра поселения свежевателей разума. Из этого бассейна старший мозг телепатически диктует свои желания каждому отдельному свежевателю разума на расстоянии до 5 миль и способен одновременно поддерживать несколько мысленных бесед.

Голод разума. Иллитиды существуют, питаясь мозгами гуманоидов. Мозги обеспечивают их энзимами, гормонами и психической энергией, необходимой для выживания. Здоровый иллитид на богатой мозгами диете выделяет тонкий слой слизи, который покрывает его светло-фиолетовую кожу.

Иллитид испытывает эйфорию, пожирая мозг гуманоида вместе с его воспоминаниями, его личностью, его внутренними страхами. Иногда они просто вынимают мозг, вместо того, чтобы съесть, и в дальнейшем используют его в своих странных экспериментах, или трансформируют его в пожирателя интеллекта.

Квалит

В тех редких случаях, когда свежевателю разума надо что-то записать, он пользуется квалитом. Это система тактильного письма (как шрифт Брайля), и читается она с помощью щупалец. Текст на квалите записывается четырёхстрочными строфами. Его конструкция настолько чужда другим существам, что им приходится прибегать к магии, чтобы понять смысл записанного. Квалит можно использовать для ведения записей, но гораздо чаще иллитиды его используют для того, чтобы написать предостережение или инструкцию на порталах или других важных объектах.

Свежеватель разума

Средняя аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 71 (13к8 + 13)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +6
Навыки Внимательность +6, Магия +7, Обман +6, Проницательность +6, Скрытность +4, Убеждение +6
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.
Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Свежеватель разума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой свежевателя разума является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *левитация [levitate], обнаружение мыслей [detect thoughts]*
1/день каждое: *подчинение чудовища [dominate monster], уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон психической энергией 15 (2к10+4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения равна 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 15, иначе станет ошеломлённой, пока не перестанет быть схваченной.

Извлечение мозга. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., один недееспособный гуманоид, схваченный свежевателем разума. *Попадание:* Цель получает колющий урон 55 (10к10). Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, свежеватель разума убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5–6). Свежеватель разума магическим образом испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 15, иначе получат урон психической энергией 22 (4к8+4) и станут ошеломлёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Вариант: Свежеватель разума заклинатель

Некоторые свежеватели разума дополняют свою психическую силу магическими заклинаниями. Однако другие иллитиды воспринимают их как психически больных и стараются избегать. Свежеватель разума заклинатель обладает показателем опасности 8 (3900 опыта) и имеет следующую особенность:

Использование заклинаний. Свежеватель разума является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15,+7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], защита от оружия [blade ward], пляшущие огоньки [dancing lights], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *маскировка [disguise self], обнаружение магии [detect magic], усыпление [sleep], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur], луч слабости [ray of enfeeblement], невидимость [invisibility]*
3 уровень (3 ячейки): *молния [lightning bolt], подсматривание [clairvoyance], послание [sending]*
4 уровень (3 ячейки): *мираж [hallucinatory terrain], смятение [confusion]*
5 уровень (2 ячейки): *силовая стена [wall of force], телекинез [telekinesis]*

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Скелеты

Скелеты восстают из мёртвых после воздействия тёмной магии. Они восстают либо после призыва заклинателя, который воззвал к тем, кто лежит в древних гробницах и на забытых полях сражений, либо возвращаются из могил по своему собственному желанию в местах, пропитанных смертью. Их пробуждает некротическая энергия или присутствие разлагающего зла.

Восставшие из мёртвых. Какая бы сила их не пробудила, кости скелетов полны магической силы, которая скрепляет их вместе и удерживает от распада на части. Эта энергия позволяет скелетам двигаться и думать, однако лишь в самой малой степени, жалкой тени по сравнению с разумом живых. Восставшие скелеты не сохраняют никакой привязанности к прошлому, но воскрешение скелета восстанавливает душу и тело, изгоняя духа, который владел телом.

Несмотря на то, что большинство восставших скелетов это останки людей и других гуманоидов, скелеты могут быть созданы из любого типа костей помимо гуманоидных, создавая страшные и уникальные формы тел.

Послушные слуги. Скелеты, поднятые заклинанием, подчинены воле заклинателя. Они слепо следуют приказам, никогда не сомневаясь в решениях господина, какими бы ни были последствия. Из-за того, что скелеты понимают все команды буквально и исполняют приказы без доли сомнения, они очень плохо адаптируются к меняющимся обстоятельствам. Они не могут читать, говорить, выражать эмоции и взаимодействовать каким-либо способом кроме кивков, покачивания головой и взмахов руками. Однако скелеты способны выполнять множество относительно сложных задач.

Скелет способен сражаться оружием, носить доспехи, может заряжать снаряды в катапульты или требушеты, и стрелять из них, может взбираться по осадной лестнице, формировать стену из щитов или поливать кипящим маслом. Однако он должен получить подробные инструкции, объясняющие, как поставленные задачи должны выполняться.

Несмотря на недостаток интеллекта в сравнении с тем, что был у них при жизни, скелеты не полностью лишены разума. Вместо того чтобы сломать конечности в попытке пробиться через железную дверь, скелет в первую очередь потянется к ручке. Если это не сработает, он будет искать другой способ пройти или обойти препятствие.

Привычки. Независимые скелеты, временно или навсегда вышедшие из-под контроля хозяина, иногда повторяют действия из своей прошлой жизни. Их кости всё ещё хранят поведение, привычное в течение жизни. Скелет-рудокоп может поднять кирку и начать крушить каменные стены. Скелет-охранник может отправиться на пост к ближайшей двери. Скелет-дракон может лечь на гору сокровищ, в то время как скелет-лошадь будет пастись на траве, которую не может есть. Оставшись наедине в просторном зале, бывшие представители знатного рода могут закружиться в бесконечном танце.

Когда скелеты встречают живых существ, движущая ими некротическая энергия заставляет их убивать живое, если только хозяин не остановит их. Они нападают беспощадно и сражаются до своего уничтожения. У скелетов практически нет чувства самоощущения, а самосохранения — и того меньше.

Натура нежити. Скелету не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Скелет боевого коня

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха для коня)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Скелет минотавра

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 67 (9к10 + 18)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает язык Бездны, но не говорит
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если скелет переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет оттолкнута на расстояние до 10 футов и сбита с ног.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к12+4).

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8+4).

Слаады

В вечно бурлящем хаосе Лимбо куски лесов и лугов, руин замков и изолированных островов плывут через мешанину огня, воды, земли и ветра. Главные обитатели этого негостеприимного плана — слаады. У них нет дисциплины, и нет формальной иерархии, хотя более слабые слаады повинуются более сильным из страха уничтожения.

Нерестильный камень. Когда-то давно Праймус, повелитель модронов, создал гигантский геометрически сложный камень, насыщенный энергией порядка. Затем он запустил его в Лимбо, веря, что камень принесёт порядок в хаос этого плана и задержит распространение этого хаоса на другие планы. С ростом силы камня существа с упорядоченным разумом, такие как модроны и гитцераи, смогли создавать анклавы в Лимбо. Однако творение Праймуса имело один непредвиденный побочный эффект: хаотичная энергия, вобранная в себя камнем, породила ужасы, которые впоследствии стали известны как слаады. Именно поэтому мудрецы назвали творение Праймуса Нерестильным камнем.

Слаады уничтожили все анклавы модронов в Лимбо. Как существа полнейшего хаоса слаады ненавидят модронов и нападают на них при встрече. Тем не менее, Праймус не уничтожает своё творение, то ли не считая слаадов угрозой, то ли просто игнорируя их.

Рождение и трансформация. У слаадов ужасающий репродуктивный цикл. Они размножаются либо откладывая яйца в гуманоидных носителей, либо заражая их трансформирующей болезнью под названием «вирус хаоса». Слаады разного цвета воспроизводятся и трансформируются по-своему, при этом красные слаады порождают синих и зелёных, а синие — красных и зелёных. Зелёные слаады в течение жизни превращаются в более сильных серых и смертельных слаадов. При каждой трансформации слаад сохраняет воспоминания.

Перевёртыши. Некоторые слаады могут превращаться в гуманоидных существ, из которых они появились. Такие слаады возвращаются на Материальный План, чтобы сеять раздор в своём бывшем облике.

Зелёный слаад

Зелёные слаады удивительно интеллектуальны и обладают врождёнными способностями к колдовству. Зелёный слаад может изменить свой облик и предстать в виде гуманоида. Если он был рождён от носителя-гуманоида, то часто принимает его облик.

В какой-то непредвиденный момент существования зелёный слаад магически, мгновенно и навсегда превращается в серого слаада. Изучение тайны этого превращения может занять года и даже десятилетия.

Красный слаад

Когда красный слаад впивается в гуманоидное существо когтями, он может ввести в него яйцо из железы под одним из своих когтей. Яйцо проникает в носителя и начинает развиваться, со временем превращаясь в головастика. Этот головастик начинает прогрызать тело носителя, потом питается его останками, а потом начинает искать любое другое свежее мясо. Головастик превращается в полностью выросшего синего слаада (либо зелёного слаада, если носитель мог накладывать заклинания 3 уровня и выше) через 2к12 часов.

Серый слаад

Вне Лимбо серые слаады выполняют распоряжения своих владык, смертельных слаадов. Серые слаады отправляются в Материальный План для создания хаоса, принимая гуманоидный облик. Серый слаад знает, как пользоваться двуручным мечом, и пропитывает его своей внутренней магией.

Серый слаад, съедающий целиком тело мёртвого смертельного слаада, мгновенно сам превращается в смертельного слаада.

Синий слаад

Синие костяные наросты, выступающие из локтей синих слаадов, наносят гуманоидам страшные заражённые раны, от которых те превращаются в слаадов. Эта инфекция, называемая «вирусом хаоса», превращает цель во взрослого красного слаада (или в зелёного слаада, если цель была заклинателем, способным накладывать заклинания 3 уровня и выше).

Смертельный слаад

Слаады смерти пропитаны энергией Плана Негативной Энергии и представляют собой злых развращённых существ, которым нравится вредить другим. Они плодят представителей своей расы, принуждая толпы красных и синих слаадов нападать на другие планы. Гуманоиды, пережившие вторжение, становятся инкубаторами для новых слаадов.

Вариант: Камни управления

Слаады, родившиеся из Нерестильного камня, уже носят в голове магический камень, который является частичкой Нерестового камня. Этот камень принимает вид магического драгоценного камня, соизмеримого по размерам с кулаком ребёнка. Цвет камня такой же, как и цвет слаада. Другое существо может с помощью магии вытащить камень и использовать его для подчинения слаада. Слаад обязан подчинятся владельцу камня. Если камень уничтожить, этого слаада уже не подчинить таким способом.

Слаады, рождённые не от Нерестильного камня, не имеют камня в своём мозгу, но после контакта с Нерестильным камнем он появляется в их головах. Слаады, попавшие в Лимбо, притягиваются к Нерестильному камню, поэтому каждый из них рано или поздно получит его. Слаады с камнем управления в мозгу обладают дополнительной особенностью:

Камень управления. В мозгу этого слаада покоится магический камень управления. Слаад должен подчиняться тому, кто завладеет этим камнем, а также обладает иммунитетом к очарованию, когда находится под контролем.

Некоторые заклинания могут помочь заполучить этот камень. Если слаад провалил спасбросок от заточения, заклинание переносит камень в открытую руку заклинателя, вместо того чтобы сковать слаада. Заклинание *исполнение желаний [wish]*, наложенное в присутствии слаада, тоже может дать возможность забрать камень.

Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]*, наложенное на слаада, уничтожает камень, не причиняя вреда слааду.

Персонаж, владеющий навыком Мудрость (Медицина) может изъять камень из недееспособного слаада. Каждая попытка требует 1 минуту времени непрерывной работы и успешной проверки Мудрости (Медицина) со Сл 20. Каждый провал причиняет слааду урон психической энергией 22 (4к10).

Красный слаад

Синий слаад

Зелёный слаад

Серый слаад

В мозгу слаада покоится магический камень. Завладейте им, и слаад окажется полностью в вашем распоряжении.

Зелёный слаад

Большая аберрация (перевёртыш), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 127 (15к10 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Навыки Внимательность +2, Магия +3
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Слаадский, телепатия 60 фт.
Опасность 8 (3900 опыта)

Перевёртыш. Слаад может действием превратиться в гуманоида Маленького или Среднего размера, или принять свой истинный облик. Все его статистики, кроме размера, одинаковы во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой слаада является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Слаад может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts]*
2/день каждое: *невидимость [invisibility]* (только на себя), *ужас [fear]*
1/день: *огненный шар [fireball]*

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает три атаки: одну укусом, и две либо когтями, либо посохом. В качестве альтернативы, он два раза использует Метание пламени.

Укус (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

Коготь (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к6+4).

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +4 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6). Этот огонь воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

Красный слаад

Большая аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	6 (–2)	7 (–2)

Навыки Внимательность +1
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Слаадский, телепатия 60 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

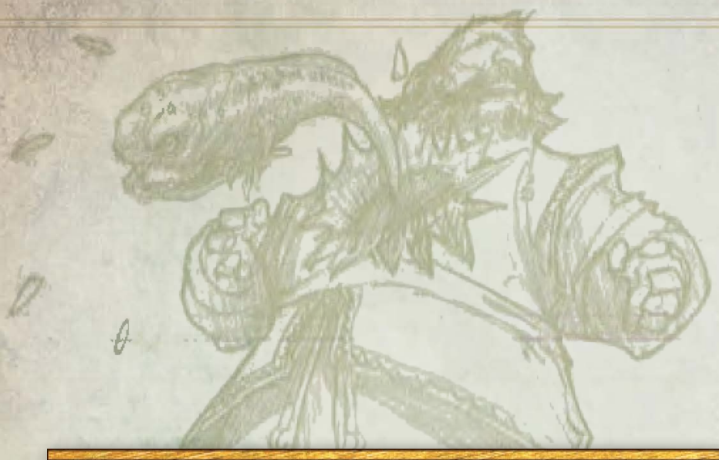
Мультиатака. Слаад совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (2к4+3).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе заразится болезнью — крошечным яйцом слаада.

В гуманоиде одновременно может находиться только одно яйцо. Через три месяца яйцо перемещается в грудную клетку, созревает и формирует головастика слаада. За 24 часа до появления головастика на свет носитель начинает чувствовать себя нехорошо, его скорость уменьшается вдвое, и он совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски. При рождении головастик проедает свой путь через внутренние органы и выходит из грудной клетки носителя за 1 раунд, убивая тем самым носителя.

Если болезнь вылечить до рождения головастика, слаад рассосётся внутри носителя.



Серый слаад

Средняя аберрация (перевёртыш), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)

Навыки Внимательность +6, Магия +5
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Слаадский, телепатия 60 фт.
Опасность 9 (5000 опыта)

Перевёртыш. Слаад может действием превратиться в гуманоида Маленького или Среднего размера, или принять свой истинный облик. Все его статистики, кроме размера, одинаковы во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой слаада является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Слаад может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], невидимость [invisibility]* (только на себя), *обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts], образ [major image]*
2/день *каждое: огненный шар [fireball], полёт [fly], ужас [fear], языки [tongues]*
1/день: *уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием слаада являются магическими.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает три атаки: одну укусом, и две либо когтями, либо двуручным мечом.

Укус (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Когти (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к10+3).

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Синий слаад

Большая аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 123 (13к10 + 52)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	7 (–2)	9 (–1)

Навыки Внимательность +1
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Слаадский, телепатия 60 фт.
Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к6+5).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе заразится вирусом хаоса. Будучи больной, цель не может восстанавливать хиты, и максимум её хитов уменьшается на 10 (3к6) каждые 24 часа. Если болезнь уменьшает максимум хитов до 0, цель мгновенно превращается в красного слаада или, если могла накладывать заклинания как минимум 3 уровня, в зелёного слаада. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может обратить это превращение.

Слаад головастик

Крохотная аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 12
Хиты 10 (4к4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	5 (–3)	3 (–4)

Навыки Скрытность +4
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 7
Языки понимает Слаадский, но не говорит
Опасность 1/8 (25 опыта)

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Смертельный слаад

Средняя аберрация (перевёртыш), хаотично-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 170 (20к8 + 80)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Внимательность +8, Магия +6
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Слаадский, телепатия 60 фт.
Опасность 10 (5900 опыта)

Перевёртыш. Слаад может действием превратиться в гуманоида Маленького или Среднего размера, или принять свой истинный облик. Все его статистики, кроме размера, одинаковы во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой слаада является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Слаад может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]*, *невидимость [invisibility]* (только на себя), *обнаружение магии [detect magic]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *образ [major image]*
2/день каждое: *огненный шар [fireball]*, *полёт [fly]*, *ужас [fear]*, *языки [tongues]*
1/день каждое: *облако смерти [cloudkill]*, *уход в иной мир [plane shift]*

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием слаада являются магическими.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает три атаки: одну укусом, и две либо когтями, либо двуручным мечом.

Укус (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к8+5) плюс урон некротической энергией 7 (2к6).

Когти (только в облике слаада). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (1к10+5) плюс урон некротической энергией 7 (2к6).

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5) плюс урон некротической энергией 7 (2к6).

Слизь

Слизь хорошо чувствует себя в темноте, избегая солнечных областей и экстремальных температур. Она течёт по влажным подземельям, питаясь всем, что можно растворить, крадётся по земле, капает со стен и потолков, собирается у краёв подземных бассейнов и просачивается через щели. Первым предупреждением для искателя приключений о присутствия слизи является жгучая боль от её кислотного касания.

Слизи тянутся в сторону движения и тепла. Они питаются органикой, но в отсутствие добычи они могут поглощать грязь, грибы и отбросы. Бывалые искатели приключений знают, что вычищенные проходы подземелий — признак близкого расположения логова слизи.

Медленная смерть. Слизь убивает свою жертву медленно. Некоторые виды слизи, такие как чёрная слизь и студенистый куб, поглощают жертву, не давая ей убежать. Единственный путь избежать мучительной смерти — это своевременная помощь товарищей.

Так как слизи переваривают не все виды вещества, в их дрожащих телах можно увидеть монеты, металлические детали, кости и другой мусор в подвешенном состоянии. Поверженная слизь может быть хорошим источником сокровищ для убийцы.

Невольные слуги. Слизи не хватает интеллекта для союза с другими существами, но другие используют их потребность в пище и заманивают в локации, где они будут полезны. Умные чудовища держат слизь для защиты проходов или утилизации мусора. Аналогично, слизь заманивают в ямы-ловушки и кормят достаточно, чтобы она не преследовала хозяев. Хитрые существа располагают факелы и жаровни в специальных местах, чтобы слизь не покидала определённые туннели и комнаты.

Порождение Джуиблекса. Согласно Демономикону Иггвильв и другим источникам, слизь является рассеянными фрагментами или потомством демонического повелителя Джуиблекса. Верно это или нет, но Безликий Лорд — одно из малочисленных существ, которые могут управлять слизью и вселять в них толику разума. В основном слизь не имеет чувства тактики или самосохранения. Они прямы и предсказуемы, нападают и питаются бесхитростно. Под контролем Джуиблекса слизь демонстрирует проблески сознания и злого умысла.

Натура слизи. Слизь не нуждается во сне.

Вариант: Психическая серая слизь

Серая слизь, прожившая достаточно долго, эволюционирует до более разумного состояния и развивает в себе ограниченные психонические способности. Чаще всего это происходит с серой слизью, живущей рядом с существами, обладающими психоническими способностями, такими как иллитиды, а это означает, что слизь чувствует и имитирует психонические способности.

Психоническая серая слизь имеет Интеллект 6 (−2) и следующее дополнительное действие:

Психическое сдавливание (перезарядка 5–6). Слизь нацеливается на одно существо, которое чувствует в пределах 60 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта со Сл 10, получая урон психической энергией 10 (3к6) при провале или половину при успехе.

Золотистый студень [Охристое желе]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Сопротивление к урону кислота
Иммунитет к урону рубящий, электричество
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Аморфный. Студень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (2к6+2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

Реакции

Разделение. Если студень с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, он разделяется на два новых студня, если у него есть как минимум 10 хитов. У каждого нового студня хитов в два раза меньше, чем у исходного, округляя в меньшую сторону. Новые студни на один размер меньше чем исходный.

Серая слизь

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону кислота, огонь, холод
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Разъедание металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разъесть 2 дюйма немагического металла за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь остаётся без движения, она неотличима от маслянистой лужи или мокрого камня.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1) плюс урон кислотой 7 (2к6), и если цель носит немагический металлический доспех, он частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф −1 к КД, который он предлагает. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

«Полы подземелья были чистыми. Это должно было стать для нас первой подсказкой».
— Из дневника Джастера Холлоуквилла о своём первом исследовании Подгорья

Студенистый куб [Желатиновый куб]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 6
Хиты 84 (8к10 + 40)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	3 (–4)	20 (+5)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Куб слизи. Куб занимает всё своё пространство. Другие существа могут входить в его пространство, но делающие это существа подвергаются его Поглощению, и спасбросок совершают с помехой.

Существа внутри куба видны, но обладают полным укрытием.

Существо в пределах 5 футов от куба может действием вытянуть существо или предмет из куба. Для этого оно должно преуспеть в проверке Силы со Сл 12, и в любом случае оно получает урон кислотой 10 (3к6).

Куб может держать внутри себя одновременно только одно существо Большого размера или до четырёх существ с размером не больше Среднего.

Прозрачный. Даже если куб находится рядом, требуется проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15, чтобы обнаружить куб, который не перемещается и не атакует. Существо, пытающееся войти в пространство куба, не зная о его присутствии, захватывается им врасплох.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон кислотой 10 (3к6).

Поглощение. Куб перемещается на расстояние, не превышающее его скорость. При этом он может входить в пространство существ с размером не больше Большого. Каждый раз, когда куб входит в пространство существа, это существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 12.

При успешном спасброске существо выбирает, оттолкнуться на 5 футов от куба или в сторону от него. Если существо решило не отходить, оно получает последствия проваленного спасброска.

При провале куб входит в пространство существа, которое получает урон кислотой 10 (3к6) и становится поглощённым. Поглощённое существо не может дышать, является опутанным, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, поглощённое существо перемещается вместе с ним.

Поглощённое существо может попытаться освободиться, совершая действием проверку Силы со Сл 12. При успехе существо освобождается и входит в пространство на свой выбор в пределах 5 футов от куба.

Золотистый студень [Охристое желе]

Золотистый студень — это желтоватое пятно слизи, проникающее под дверями и через щели в поисках существ для поглощения. Он обладает достаточным звериным разумом и избегает больших скоплений врагов.

Золотистый студень преследует свою жертву на безопасном расстоянии. Его пищеварительные ферменты быстро растворяют плоть, но не воздействуют на такие материалы как кость, древесина и металл.

Серая слизь

Серая слизь — это камень, ставший жидким из-за воздействия хаоса. Она движется как жидкая змея, приподнимаясь для атаки.

Студенистый куб [Желатиновый куб]

Студенистый куб прочёсывает проходы подземелья в тишине, действуя предсказуемо и оставляя идеально чистый след за собой. Он поглощает плоть, оставляя кости и твёрдые материалы нерастворёнными.

Студенистый куб практически полностью прозрачен, что делает затруднительным его обнаружение до тех пор, пока он не атакует. Хорошо питающийся куб более заметен, так как останки его жертв, кости, монеты и другие объекты, находятся в его теле во взвешенном состоянии.

Чёрная слизь [Чёрный пудинг]

Чёрная слизь напоминает вздымающуюся кучу чёрной густой грязи. В тёмных проходах он выглядит просто пятном тени.

Плоть, древесина, металл и кости растворяются, когда на них наползает эта слизь. За ней остаётся только голый камень.

Чёрная слизь [Чёрный пудинг]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к урону кислота, рубящий, холод, электричество
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 4 (1100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разъесть 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагический доспех, носимый целью, частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф −1 к КД, который он предлагает. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Если слизь с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, она разделяется на две новые слизи, если у неё есть как минимум 10 хитов. У каждой новой слизи хитов в два раза меньше, чем у исходной, округляя в меньшую сторону. Новые слизи на один размер меньше чем исходная.

Совомед [Медвесова]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и тонкий нюх. Совомед совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Действия

Мультиатака. Совомед совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 10 (1к10+5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к8+5).

Совомед [Медвесова]

Крик совомеда эхом разносится по тёмным рощам и укрытым ночью лесам, разрывая тишину и предвещая смерть жертвам этого зверя. Перья покрывают крепкую, косматую шкуру его медвежьего тела, а огромные, как блюдца, круглые зрачки гневно сверкают на совиной голове.

Смертоносная свирепость. Репутация совомедов, как свирепых, агрессивных, упрямых существ с абсолютно дурным нравом, делает их хищниками, которых боятся более всего в диких местах. Существует очень мало вещей, которых испугался бы голодный совомед. Даже чудовища, превосходящие совомедов по силе и размеру, избегают связываться с ними, так как эти существа не обращают внимания на превосходство противника и атакуют без предупреждения.

Совершенные хищники. Совомеды покидают свои логова на закате и охотятся в самые тёмные ночные часы, ухая и крича, чтобы обозначить свою территорию, призывая партнёра или чтобы загнать жертву в свои охотничьи угодья. Обычно это лесистая местность, знакомая совомеду, и достаточно густая, чтобы уменьшить шансы побега жертвы.

Совомеды обустраивают свои логова в пещерах или руинах, которые вскоре устилаются костями их добычи. Недоеденную добычу они тянут в логово, складируя её части среди камней, кустов и деревьев. Тяжёлый запах крови и разлагающейся плоти разносится близ логова совомеда, привлекая падальщиков, которые становятся новой добычей.

Совомеды охотятся поодиночке или парами. Если добычи достаточно, семья совомедов может остаться вместе на более долгий срок, чем необходимо, чтобы завести потомство. В противном случае их пути расходятся, как только молодняк научится охотиться самостоятельно.

Дикие спутники. Хотя совомеды превосходят интеллектом других животных, их очень сложно приручить. Впрочем, обладая достаточным количеством времени, еды и удачи, разумное существо может научить совомеда узнавать в нём хозяина, получая тем самым неустрашимого охранника или быстрое и крепкое верховое животное. Народы отдалённых поселений даже устраивают скачки на совомедах. Но публика также часто ставит на то, что совомед нападёт на своего наездника.

Эльфийские поселения поощряют совомедов, которые устраивают логова под их деревнями в кронах деревьев, используя зверей в качестве естественной защиты в ночное время. Хобгоблины предпочитают использовать совомедов в качестве боевых животных, а холмовые и ледяные великаны держат их как питомцев. Бывает, что оголодавшего совомеда используют на гладиаторской арене, где зверь беспощадно терзает и пожирает противников на потеху жадной до крови публики.

Происхождение совомедов. Долгое время в учёном сообществе длится спор о происхождении совомедов. Наиболее расхожая теория гласит, что первую особь создал лишившийся разума волшебник, скрестив гигантскую сову с медведем. Однако эльфы с почтенным возрастом заявляют, что знают об этих существах уже тысячи лет, а некоторые феи настаивают на том, что совомеды всегда существовали в Стране Фей.

«Единственное, что хорошо в совомедах, это то, что волшебник, их создавший, скорее всего, уже мёртв».

— Заршель Теневран, гномий профессор трансмутационной науки в университете Моргрейва

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Спектр

Спектр это злой свободный дух человека, который был удержан на пути в загробную жизнь. Спектры не имеют представления о том, кем или чем они были раньше, и обречены вечно блуждать по миру. Некоторые из них появились при помощи тёмной магии или от касания призрака, который вырвал душу из живого тела.

Отсутствие искупления. Когда незавершённые дела привидения, наконец, решаются, оно обретает покой. Но этого не могут испытать спектры. Они обречены бродить по Материальному Плану, и только уничтожение души может принести им забвение. До тех пор они одиноко существуют в заброшенных местах, неся своё бремя в течение многих веков.

Неумолимая ненависть. Живые существа напоминают спектрам, что их жизнь никогда не сможет стать другой. Один лишь вид живого существа переполняет спектра горем и гневом, который утихает только после угасания жизни в существе. Призрак убивает быстро и безжалостно, так как только от быстрого лишения жизни спектр получает облегчение. Однако сколько бы целей спектр не убил — это никогда не потушит огонь ненависти внутри него.

Обитатели тьмы. Солнечный свет — это источник жизни, который не может терпеть ни один спектр. Этот свет причиняет им боль. Когда наступает ночь, они покидают место отдыха в поисках живых существ для убийства, осознавая, что мало какое оружие может навредить им. После первых лучей рассвета они возвращаются в темноту, где остаются до наступления следующей ночи.

Натура нежити. Спектру не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Вариант: Полтергейст

Полтергейст это разновидность спектра — сбитый с толку невидимый дух того, кто не понимает, как умер. Полтергейст выражает свою ярость, разбрасывая существ и предметы силой расшатанной психики.

У полтергейста показатель опасности 2 (450 опыта), и он обладает дополнительной особенностью:

Невидимость. Полтергейст невидим.

Полтергейст обладает следующими вариантами действий вместо Вытягивания жизни:

Силовой удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон силовым полем 10 (3к6).

Телекинетический рывок. Полтергейст нацеливается на существо или никому не принадлежащий предмет в пределах 30 футов. Размер существа должен быть не больше Среднего, а предмет не должен весить больше 150 фунтов.

Если цель — существо, полтергейст совершает проверку Харизмы, противопоставленную проверке Силы цели. Если состязание выигрывает полтергейст, он отбрасывает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении, включая вверх. Если цель после этого ударится о твёрдую поверхность или предмет, она получает урон 1к6 за каждые 10 футов перемещения.

Если цель — предмет, который никто не несёт и не носит, полтергейст отбрасывает его на расстояние до 30 футов в любом направлении. Полтергейст может использовать этот предмет как дальнобойное оружие, атакуя одно существо по траектории предмета (+4 к попаданию) и причиняя при попадании дробящий урон 5 (2к4).

Спрайт

В потаённых рощах и тенистых оврагах можно услышать стрёкот крылышек крошечных спрайтов. При всей их внешней красоте и блеске, спрайтам не хватает тепла и сострадания. Это агрессивные и суровые воители, способные пойти на жёсткие меры против незнакомцев, посягнувших на их дом. Чужаки, рискнувшие подойти к их владениям, чаще всего либо отпугиваются, либо усыпляются.

Защитники леса. Спрайты строят свои небольшие деревни на ветвях деревьев и согласных трентов, а также на полянах, где полно зелени, цветов, мха и поганок. Дикие по натуре спрайты не любят чужаков. Когда чужаки попадаются им на глаза, спрайты предпочитают напугать гостей странными звуками и шевелением кустов. Если кто-то достаточно глуп, чтобы пройти дальше в их владения, ему будет грозить отравленная стрела и долгий сон. Пока гость отдыхает на травяной перине, спрайты перебираются в более безопасное место.

Познающие сердца. Спрайты могут почувствовать добро и зло в существе лишь по биению его сердца. Прислушавшись к сердцебиению, спрайты могут сказать, взволновано ли это существо от переполнивших его прекрасных чувств или же оно бежит от всепоглощающего ужаса. Они также могут сказать, скрывает ли существо внутри себя ненависть или жадность. Способность спрайтов читать чужие сердца непогрешима, потому что сердце не может врать.

Изготовители ядов. В своих лесных владениях спрайты изготавливают токсины, целебные мази, антидоты и яды, включая сонный яд, которым они смазывают свои стрелы. Они уходят далеко в лес, чтобы собрать редкие цветы, мох и грибы. Порой они заходят в опасные земли, чтобы добыть редкие ингредиенты. Находясь на пороге отчаянья, спрайты могут даже забраться на территорию, принадлежащую каргам, и украсть необходимое.

Добродушие. Из-за того, что спрайты могут читать чужие сердца и благосклонно относятся к добрым существам, они борются с силами злых фей и всячески срывают планы злых архифей. Если кто-то из путешественников появится в их лесу и расскажет, что пришёл бороться со злыми феями или гоблинами, спрайты сразу же окажут им поддержку и даже могут прийти на помощь, когда искатели приключений этого меньше всего ждут.

В отличие от пикси, спрайты редко предаются легкомыслию и веселью. Они — истинные воители, защитники и судьи, из-за чего другие виды фей считают их чрезмерно суровыми и излишне серьёзными. Однако феи, уважающие территорию сородичей, могут найти в них надёжных союзников в тяжёлые времена.

«В ветвях дерева можно было увидеть крошечную деревню, клянусь вам! Следующее, что я помню, это то, как я лежу лицом в грязи. Голова кружилась, а когда я поднялся и огляделся, на этом дереве уже не было деревни».

— рассказ полуорка следопыта

Спрайт

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +8
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 40/160 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если результат спасброска не превышает 5, отравленная цель теряет сознание на период отравления, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит её действием.

Рассматривание сердца. Спрайт касается существа и магическим образом узнаёт его текущее эмоциональное состояние. Если цель провалит спасбросок Харизмы со Сл 10, спрайт также узнаёт мировоззрение существа. Исчадия, небожители и нежить автоматически проваливают этот спасбросок.

Невидимость. Спрайт магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, или пока не прервёт концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое спрайт несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Суккуб/Инкуб

Среднее исчадие (перевёртыш), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Навыки Внимательность +5, Обман +9, Проницательность +5, Скрытность +7, Убеждение +9
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Бездны, Общий, Инфернальный, телепатия 60 фт.
Опасность 4 (1100 опыта)

Телепатическая связь. Исчадие игнорирует ограничения дистанции телепатии, когда общается с очарованным существом. Более того, они не обязаны находиться на одном плане существования.

Перевёртыш. Исчадие может действием превратиться в гуманоида Среднего или Маленького размера, или принять свой истинный облик. Будучи лишённым крыльев, исчадие теряет скорость полёта. За исключением размера и скорости, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Оно принимает свой истинный облик, если умирает.

Действия

Коготь (только в облике исчадия). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Очарование. Один гуманоид, видимый исчадием в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель выполняет устные или телепатические команды исчадия. Если цель испытает вред или получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель успешно спасается от эффекта или эффект на ней заканчивается, цель получает иммунитет к Очарованию этого исчадия на следующие 24 часа.

У исчадия может быть только одна очарованная цель одновременно. Если оно очарует новое существо, эффект на старом окончится.

Истощающий поцелуй. Исчадие целует очарованное им или просто согласное существо. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15 от этой магии, получая урон психической энергией 32 (5к10+5) при провале, или половину этого урона при успехе. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Эфирность. Исчадие магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот.

Суккуб/Инкуб

Суккубы и инкубы населяют все Нижние Планы. Похотливых крылатых исчадий можно найти в подчинении у демонов, дьяволов, ночных карг, ракшасов и юголотов. Асмодей, правитель Девяти Преисподних, использует этих исчадий для искушения смертных, чтобы они совершали злые поступки. Демонический повелитель Граз'зт держит суккубов и инкубов в качестве советников и любовников.

Несмотря на то, что в легендах о них говорят по отдельности, каждый суккуб может стать инкубом и наоборот. Однако большинство этих существ предпочитает один конкретный облик. Смертные редко сталкиваются с суккубами и инкубами в их истинных обликах, так как эти существа ведут тайную жизнь, и начинают совращать тайком и незаметно.

Проклятые, но прекрасные. Суккубы и инкубы впервые появляются в эфирном облике, имея возможность проходить сквозь стены, словно призраки, и шептать на ухо спящим смертным о запретных удовольствиях. Спящие жертвы с лёгкостью раскрывают свои тёмные желания, они легко внушаемы и поддаются пагубному воздействию. По мере того, как мысли жертвы наполняются пагубными желаниями, она становится легко внушаемой в повседневной жизни.

Входя в мир смертных, эти исчадия принимают соблазнительную форму, чтобы напрямую влиять на других существ. Появившись в облике того, кого цель видела в своих снах, суккубы и инкубы соблазняют или начинают общаться с жертвой, побуждая ту совершить злые поступки.

Такой смертный не завещает свою душу клятвой или договором. Вместо этого суккуб или инкуб полностью развращает цель, вынуждая совершить три преступления — в мыслях, на словах и делом. После этого душа жертвы принадлежит исчадию. Чем больше у жертвы доброты, тем дольше она сопротивляется воздействию. Однако совершение преступлений на таких людях сказывается сильнее всего. Окончательно развратив жертву, суккуб или инкуб убивает её, и измученная душа отправляется в Нижние Планы.

Суккубы и инкубы используют магическое очарование только в случае необходимости, обычно в качестве самозащиты. Очарованное существо не отвечает за свои действия, поэтому выполнение приказов не принесёт того, чего и добиваются все суккубы и инкубы — души существа.

Смертельный поцелуй. Поцелуй суккуба или инкуба является отголоском пустоты, в которую твари пытаются затянуть душу смертного. Но этот поцелуй не приносит никакой выгоды для исчадий. Жертва испытает сильную боль и пустоту, воплощением которой и являются эти исчадия. Этот поцелуй предваряет атаку, это своеобразный подарок на прощание.

Демонический отпрыск. Суккубы и инкубы могут спариваться друг с другом, чтобы производить существ своего рода. Гораздо реже они спариваются с гуманоидами. От такого нечестивого союза рождаются камбионы, такие же тёмные личности, как и сущности, создавшие его.

Сфинксы

В священной изоляции сфинксы охраняют секреты и сокровища богов. Спокойствие и уважение, с которым они принимают новых посетителей, не вяжется с разбросанными по логову костями прошлых гостей и искателей приключений, которые не смогли пройти их испытания. Огромные крылья простираются с обеих сторон их рыжевато-бурого львиного тела, на котором поигрывают мускулы. Передние лапы их настолько мощные, что могут разорвать человека пополам.

Божественные охранники. Сфинксы испытывают тех, кто ищут сокровища богов, будь то забытые секреты или могучие заклятья, артефакты или волшебные проходы. Существа, идущие на испытания сфинкса, либо умирают, оказавшись недостойными, либо остаются в живых, доказав своё право на это.

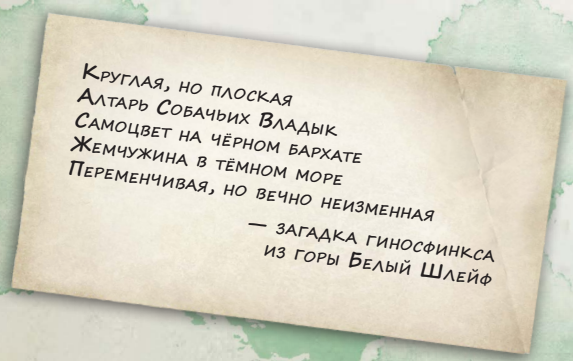
Некоторые сфинксы являются верховными жрецами богов, которые их создали, но большинство из них — это воплощённые духи, пришедшие в земли смертных в ответ на истовую молитву или из-за прямого вмешательства высших сил. Сфинкс, которому не нужно ни есть, ни спать, неустанно несёт свой дозор. Они редко встречаются с другими сфинксами, и не ведают иной жизни кроме своей священной миссии.

Волшебные испытания. Секреты и сокровища, которые охраняет сфинкс, находятся под божественной защитой, и для всякого существа, не прошедшего испытания сфинкса, путь к предмету или знанию исчезает. Даже если напасть на сфинкса и одержать победу, искатель не только не получит того, что искал, но и обретёт врага в лице бога, который поставил сфинкса на стражу.

Божества добра иногда даруют сфинксам возможность удалять посетителей, не прошедших испытания, просто перемещая их подальше и делая так, чтобы они никогда более не вернулись. Впрочем, обычно те, кто не проходят испытания, встречают свой конец от его лап.

Существа иных миров. Смертные чаще всего встречают сфинксов в древних гробницах и руинах, но некоторым сфинксам доступны иные миры. Разговор со сфинксом, начавшийся среди обвалившихся колонн, может внезапно перенестись в странное место, вроде шахматной доски огромных размеров или устрашающей скалы, по которой придётся взбираться, пока вокруг бушует буря. Иногда сфинкса, находящегося в таком месте вне мира, необходимо призвать в пустующее логово. И лишь те, кого сфинкс сочтёт достойными, удостоятся его присутствия.

Падшие сфинксы. Будь то из-за груза лет, раскаяния за убийства невинных или жажды поклонения просителей, которые так хотят выторговать себе путь к знаниям, некоторые сфинксы освобождаются от оков божественного приказа. Впрочем, даже если их мировоззрение и верность и меняются, они никогда не покидают своего поста и не выдают секретов никому кроме достойных этого существ.



Андросфинкс

Львиное тело андросфинкса венчает голова гуманоидного мужчины. Внешне угрюмый и расстроенный, он часто начинает разговор с оскорблений и язвительных замечаний. Но под грубой наружностью у андросфинкса скрывается благородное сердце. Он не склонен лгать или обманывать, но и информацией не делится так просто, он подбирает слова так же тщательно, как охраняет свои секреты.

Андросфинксы проверяют своих гостей на смелость и отвагу не только заставляя их выполнять задачи, но и своим ужасным рыком, который разносится эхом на мили окрест, вселяя страх и оглушая существ, которые находятся неподалёку. Те, кто справятся с проверками, могут быть вознаграждены пиром героев.

Гиносфинкс

Тело гиносфинкса венчает голова гуманоидной женщины. Многие обладают благородными ликами земных цариц, но некоторые обладают дикими, львиными чертами. Глаза гиносфинкса взирают сквозь пространство и время, видя через завесы невидимости и магии. Гости, слишком глубоко заглянувшие в эти глаза, могут обнаружить себя магическим образом перенесёнными на какой-то далёкий план, где их ожидают сложные испытания.

Гиносфинксы являют собой кладези знаний и легенд. Они загадывают загадки и головоломки, чтобы проверить смекалку своих гостей, которые приходят вызнать их секреты. Некоторые из них готовы заключить с такими гостями сделку в обмен на сокровища или услуги.

Логово сфинкса

Сфинкс обитает в старом храме, гробнице или склепе, в котором от смертных сокрыты запретные секреты и сокровища.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) сфинкс может совершить действие логова, чтобы вызвать один из описанных ниже эффектов. Сфинкс не может использовать эффект повторно, пока не окончит короткий или продолжительный отдых.

- Поток времени изменяется так, что все существа в логове должны повторно определить свою инициативу. Сфинкс может не перебрасывать.
- Поток времени изменяется так, что все существа в логове должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они становятся на 1к20 лет старше или моложе (на выбор сфинкса). Возраст существа не может стать меньше одного года. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* может вернуть существу нормальный возраст.
- Поток времени в логове изменяется так, что всё, что в нём находится, переносится на 10 лет вперёд или назад (на выбор сфинкса). Только сфинкс знает об этом изменении времени. Заклинание *исполнение желаний [wish]* может вернуть заклинателя и до семи других существ, выбранных им самим, в нормальное время.
- Сфинкс переносит себя и до семи других видимых им существ на другой план существования. Находясь за пределами логова, он не может использовать действия логова, но может вернуться в свой ход бонусным действием, забрав с собой до семи существ.

Андросфинкс

Большой монстр, законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 199 (19к10 + 95)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Спасброски Лов +6, Тел +11, Инт +9, Мдр +10
Навыки Внимательность +10, Магия +9, Религия +15
Иммунитет к урону психическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 20
Языки Общий, язык Сфинксов
Опасность 17 (18000 опыта)

Непостижимый. Сфинкс обладает иммунитетом ко всем эффектам, которые чувствуют его эмоции или читают мысли, а также заклинаниям школы Прорицания, неугодным ему. Проверки Мудрости (Проницательность), совершённые для определения намерений и искренности сфинкса, совершаются с помехой.

Магическое оружие. Атаки оружием сфинкса являются магическими.

Использование заклинаний. Сфинкс является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Ему не требуются материальные компоненты для накладывания заклинаний. У сфинкса подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя [sacred flame], уход за умирающим [spare the dying], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *приказ [command], обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic]*
2 уровень (3 ячейки): *малое восстановление [lesser restoration], область истины [zone of truth]*
3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], языки [tongues]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], свобода перемещения [freedom of movement]*
5 уровень (2 ячейки): *высшее восстановление [greater restoration], небесный огонь [flame strike]*
6 уровень (1 ячейка): *пир героев [heroe's feast]*

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 17 (2к10+6).

Рык (3/день). Сфинкс испускает магический рык. Каждый раз, когда он рычит до окончания продолжительного отдыха, рык звучит всё громче, и эффекты у него разные. Все существа в пределах 500 футов от сфинкса, слышащие рык, должны совершить спасбросок.

Первый рык. Все существа, провалившие спасбросок Мудрости со Сл 18, становятся испуганными на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
Второй рык. Все существа, провалившие спасбросок Мудрости со Сл 18, становятся оглохшими и испуганными на 1 минуту. Испуганное существо также парализовано и может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
Третий рык. Все существа совершают спасбросок Телосложения со Сл 18. При провале существо получает урон звуком 44 (8к10) и сбивается с ног. При успешном спасброске существо получает половину этого урона и не сбивается с ног.

Легендарные действия

Сфинкс может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Сфинкс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака когтём. Сфинкс совершает одну атаку когтём.
Телепортация (стоит 2 действия). Сфинкс магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.
Накладывание заклинания (стоит 3 действия). Сфинкс накладывает заклинание из списка подготовленных заклинаний, используя ячейку заклинаний, как обычно.

Гиносфинкс

Большой монстр, законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Навыки Внимательность +8, История +12, Магия +12, Религия +8
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону психическая энергия
Иммунитет к состоянию испуг, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Общий, язык Сфинксов
Опасность 11 (7200 опыта)

Непостижимый. Сфинкс обладает иммунитетом ко всем эффектам, которые чувствуют его эмоции или читают мысли, а также заклинаниям школы Прорицания, неугодным ему. Проверки Мудрости (Проницательность), совершённые для определения намерений и искренности сфинкса, совершаются с помехой.

Магическое оружие. Атаки оружием сфинкса являются магическими.

Использование заклинаний. Сфинкс является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Ему не требуются материальные компоненты для накладывания заклинаний. У сфинкса подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], опознание [identify], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *внушение [suggestion], поиск предмета [locate object], тьма [darkness]*
3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], снятие проклятья [remove curse], языки [tongues]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], высшая невидимость [greater invisibility]*
5 уровень (1 ячейка): *знание легенд [legend lore]*

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает две атаки когтём.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8+4).

Легендарные действия

Сфинкс может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Сфинкс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака когтём. Сфинкс совершает одну атаку когтём.
Телепортация (стоит 2 действия). Сфинкс магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.
Накладывание заклинания (стоит 3 действия). Сфинкс накладывает заклинание из списка подготовленных заклинаний, используя ячейку заклинаний, как обычно.

Тараск [Tarrasca]

Легендарный тараск, возможно, — самое страшное чудовище Материального Плана. Широко распространено мнение, что существует только одно такое существо, хотя никто не может предсказать, где и когда оно нападёт.

Чешуйчатый и двуногий тараск достигает 50 футов в высоту, 70 футов в длину и весит сотни тонн. Он двигается словно хищная птица, наклонившись вперёд и используя свой мощный, хлещущий хвост для равновесия. Его пасть, напоминающая пещеру, распахивается достаточно широко, чтоб проглотить что угодно, кроме самых огромных существ. И голод его настолько велик, что он может сожрать население целого города.

Легендарный разрушитель. Разрушительный потенциал тараска настолько велик, что в некоторых культурах он является частью религиозных учений, вплетающих его редкое появление в истории о божественном суде и гневе. Легенды гласят, что тараск дремлет в своём тайном убежище под землёй, оставаясь в покое десятки и сотни лет. Просыпаясь в ответ на некий непостижимый космический зов, он восстаёт из глубин, чтобы уничтожить всё на своём пути.

Тараск [Tarrasca]

Громадный монстр (титан), без мировоззрения

Класс Доспеха 25 (природный доспех)
Хиты 676 (33к20 + 330)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (–4)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +9, Хар +9
Иммунитет к урону огонь, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 30 (155000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если тараск проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Тараск совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Отражающий панцирь. Каждый раз, когда тараск становится целью заклинания *волшебная стрела [magic missile]*, заклинания с эффектом «линия», или заклинания, требующего бросок дальнобойной атаки, бросьте к6. При результате от «1» до «5» тараск не попадает под эффект заклинания. При результате «6» тараск не попадает под эффект заклинания, и эффект отражается в заклинателя, как если бы он исходил от тараска, делая целью заклинателя.

Осадное чудовище. Тараск причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Тараск может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает пять атак: одну укусом, две когтями, одну рогами, и одну хвостом. Вместо укуса он может использовать Проглатывание.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 36 (4к12+10). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 20). Пока цель схвачена, она опутана, и тараск не может кусать другую цель.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 28 (4к8+10).

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 32 (4к10+10).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 24 (4к6+10). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 20, иначе будет сбита с ног.

Ужасающая внешность. Все существа на выбор тараска в пределах 120 от него, и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если тараск находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого тараска на следующие 24 часа.

Проглатывание. Тараск совершает одну атаку укусом по схваченному существу с размером не больше Большого. Если эта атака попадает, цель получает урон от укуса, становится проглоченной, и захват прекращается. Будучи проглоченным, существо является слепым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи, и получает урон кислотой 56 (16к6) в начале каждого хода тараска.

Если тараск получает в течение одного хода от находящегося внутри него существа урон 60 или больше, он должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20, иначе изрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от тараска. Если тараск умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 30 футов перемещения, и на выходе падает ничком.

Легендарные действия

Тараск может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Тараск восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Тараск совершает одну атаку когтём или атаку хвостом.
Перемещение. Тараск перемещается на расстояние, не превышающее половину своей скорости.
Жевание (стоит 2 действия). Тараск совершает одну атаку укусом или использует Проглатывание.

«Напомните мне, зачем мы вообще взялись за это задание?»
— Воин Этельред,
после первого столкновения с тёмными мантиями

Тёмная мантия

Тёмная мантия цепляется к потолкам пещер, оставаясь совершенно неподвижной, пока под ней не пройдёт жертва. Издалека она может походить на сталактит или кусок камня. Потом она падает на добычу, раскрываясь и окружая себя магической тьмой, чтобы заглотить и смять жертву.

Тёмные мантии встречаются по всему Подземью, но в Царстве Теней они обитают не менее часто. Процветая в царстве мрака, они заняли экологическую нишу летучих мышей Материального Плана. Разумные существа Царства Теней иногда воспитывают тёмных мантий как компаньонов или стражей.

Тёмная мантия

Маленький монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Скрытность +3
Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Эхолокация. Тёмная мантия не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Обманчивая внешность. Пока тёмная мантия остаётся без движения, она неотличима от пещерного образования, такого как сталактит или сталагмит.

Действия

Сдавливание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3), и тёмная мантия охватывает цель. Если размер цели не больше Среднего, и тёмная мантия совершала бросок атаки с преимуществом, она охватывает голову цели, и цель становится дополнительно ослеплённой и не может дышать, пока тёмная мантия охватывает её.

Охватывая цель, тёмная мантия может совершать атаки только по ней, но зато броски атаки совершает с преимуществом. Скорость тёмной мантии становится равной 0, она не получает бонусов к скорости, и перемещается вместе с целью.

Любое существо может оторвать тёмную мантию, совершив действием успешную проверку Силы со Сл 13. В свой ход тёмная мантия может сама оторваться от цели, использовав 5 футов перемещения.

Аура тьмы (1/день). От тёмной мантии исходит магическая тьма с радиусом 15 футов, перемещающаяся вместе с ней, и огибающая углы. Тьма существует, пока тёмная мантия поддерживает концентрацию, вплоть до 10 минут (как при концентрации на заклинании). Тёмное зрение не проникает через эту тьму, и никакой естественный свет не может её разогнать. Если часть этой тьмы пересечётся со светом, созданным заклинанием с уровнем не больше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Тень

Тень это нежить, напоминающая гипертрофированную человеческую тень.

Тёмный нрав. Тень тянется к жизненной силе живых существ из тьмы. Тени могут поглотить энергию любого существа, но их особенно тянет к незапятнанным злом созданиям. Существо, которое живёт добром и праведностью, вызывает у голодной тени самую сильную тягу. По мере того, как тень высасывает жизненную силу существа, тень жертвы становится темнее, и начинает двигаться по собственной воле. После смерти тень существа вырывается на свободу, становясь новой нежитью, стремящейся поглотить ещё чью-нибудь жизнь.

Если существо, из которого сформировалась новая тень, каким-то образом вернётся к жизни, его тень-нежить чувствует это возвращение. Тень может начать искать своего «родителя», чтобы убить. Вне зависимости от того, преследует ли тень свою живую часть, существо, из которого она была создана, больше не отбрасывает тень, пока это чудовище не будет уничтожено.

Натура нежити. Тени не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении и в темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свету, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 9 (2к6+2), и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

Трент

Тренты — пробудившиеся деревья, живущие в древних лесах. Они предпочитают проводить дни, недели и годы в тихих раздумьях, но яростно обороняют свои лесные владения от внешних угроз.

Спящее дерево пробуждается. Дерево, которому суждено стать трентом, в течение многих сезонов находится в медитативном состоянии, живя десятки или даже сотни лет, и лишь потом осознавая свой потенциал. Деревья пробуждаются только при особых обстоятельствах, и только в насыщенных природной магией местах. Тренты и могущественные друиды чувствуют, когда у дерева есть искра потенциала для пробуждения, и защищают такие деревья в потаённых рощах, пока момент пробуждения не наступит. В течение длительного процесса пробуждения на коре дерева проступают черты лица, нижняя часть ствола раздваивается, формируя ноги, а длинные ветви сгибаются вниз, становясь руками. Когда дерево готово, оно высвобождает свои ноги из земли и присоединяется к товарищам в охране своего лесного дома.

Легендарные стражи. После пробуждения трент продолжает расти точно так же, как когда он был обычным деревом. Пробудившиеся из самых крупных деревьев тренты могут достигать неимоверных размеров и развивать внутренние магические способности по управлению растениями и животными. Такие тренты могут оживлять растения, используя их как ловушки и силки против незваных гостей. Они могут призывать диких животных как помощников, или чтобы те переносили сообщения на дальние расстояния.

Защитники дикой природы. Даже после пробуждения тренты проводят значительную часть времени как обычные деревья. Укоренившийся в одном месте трент по-прежнему остаётся в курсе того, что его окружает, и может воспринимать эффекты происходящих на расстоянии многих миль от него событий, исходя из незначительных изменений окружающей трента местности.

Дровосеки, которые стараются не рубить здоровые живые деревья, и охотники, получающие от леса только необходимое, вряд ли вызовут гнев трента. А вот беспечно обращающиеся с огнём существа, те, кто отравляют лес, и кто уничтожает большие деревья, особенно если те близки к пробуждению, почувствуют на себе ярость трента.

Трент

Огромное растение, хаотично-доброе

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	8 (–1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Сопротивление к урону дробящий, колющий
Уязвимость к урону огонь
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Друидический, Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 9 (5000 опыта)

Обманчивая внешность. Пока трент остаётся без движения, он неотличим от обычного дерева.

Осадное чудовище. Трент причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Трент совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (3к6+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +10 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 28 (4к10+6).

Оживление деревьев (1/день). Трент магическим образом оживляет до двух деревьев, которые видит в пределах 60 футов от себя. Деревья обладают статистикой трента, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, они не могут говорить, и у них только один вариант действия — Размашистый удар. Оживлённые деревья действуют как союзники трента. Дерево перестаёт быть живым через 1 день, когда умирает, когда трент умирает или отдаляется от него более чем на 120 футов, а также когда трент бонусным действием снова делает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

Три-крин

Средний гуманоид (три-крин), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Выживание +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Три-кринский
Опасность 1 (200 опыта)

Панцирь хамелеона. Три-крин может менять цвет панциря, чтобы сливаться с окружением. Благодаря этому он совершает с преимуществом проверки Ловкость (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Прыжок с места. Три-крин совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также парализована, пока отравлена таким образом. Отравленная цель может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (2к4+1).

Три-крин

Три-крины бродят по пустыням и саваннам, избегая других рас.

Общение три-кринов. Три-крины используют язык без слов. Для передачи эмоций и реакций три-крины щёлкают жвалами и шевелят усиками, давая понять другим три-кринам, что именно они думают или ощущают. Другие существа считают такой способ коммуникации сложным для понимания и невозможным для копирования.

Когда три-крины вынуждены контактировать с представителями других разумных рас, они пытаются прибегать к альтернативным методам коммуникации, таким как рисунки, сделанные на песке, или выполненные из веточек и травинок.

Ограниченные эмоции. Три-крины способны испытывать весь спектр эмоций, но они не столь склонны к эмоциональным вспышкам как люди. Три-крины с психическими способностями часто демонстрируют более широкий диапазон эмоций, особенно если они часто контактируют либо живут рядом с людьми или другими очень эмоциональными существами.

Изоляционисты и странники. Три-крины рассматривают всех окружающих существ как потенциальную еду, и, в частности, любят вкус эльфийской плоти. Если существо может быть полезно им в ином, нежели еда, качестве, три-крины вряд ли нападут на него сразу же. Три-крины убивают ради выживания и никогда — ради развлечения.

Неспящие. Три-кринам не требуется сон, и они могут отдыхать, всегда оставаясь начеку, будучи способными выполнять несложные задачи. Возможно, отсутствие сна является одной из основных причин крайне короткого срока их жизней, ведь средняя продолжительность жизни три-крина составляет всего лишь около тридцати лет.

Вариант: Оружие и псионика три-кринов

Некоторые три-крины используют особое воинское оружие. Гитка это двуручное древковое оружие с клинками на каждом конце. Чаткча это плоское оружие с тремя треугольными лезвиями (лёгкое метательное оружие).

Три-крин, вооружённый гиткой и чаткчей, получает следующие варианты действий:

Мультиатака. Три-крин совершает две атаки гиткой или две атаки чаткчей.

Гитка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к8 + 1).

Чаткча. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6 + 2).

У некоторых три-кринов есть психические способности, помогающие им охотиться и общаться с чужаками.

У психического три-крина есть телепатия с радиусом 60 футов и следующая дополнительная особенность:

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой три-крина является Мудрость. Три-крин может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)
2/день каждое: *магическое оружие [magic weapon], размытый образ [blur] [major image]*
1/день: *невидимость [invisibility]* (только на себя)

«Здесь воняет орочьими портками!»
— последние слова Арлакса Хаммермантла, дварфского исследователя пещер

Троглодит

Дикие и первобытные троглодиты обитают в верхних частях Подземья, живя в постоянном состоянии войны с соседями и друг с другом. Они помечают границы своей территории потрескавшимися костями и черепами или пиктограммами, нарисованными кровью или помётом.

Возможно, самые отвратительные из всех гуманоидов, троглодиты едят всё, что могут проглотить. Они живут в грязи. Стены их пещерных жилищ покрыты глубоко въевшимися нечистотами, маслянистыми выделениями и остатками их омерзительных трапез.

Скудоумные громилы. У троглодитов примитивная общинная культура, практически полностью сфокусированная на добыче пропитания. Недостаточно сообразительные, чтобы планировать дальше, чем на несколько дней вперёд, троглодиты для выживания полагаются на постоянные грабежи и охоту. Они получают садистское удовольствие от охоты на более слабых разумных существ, и не выказывают жалости к тем, кого они захватывают, утаскивая в свои логова, чтобы сожрать. Самые большие и сильные троглодиты становятся вожаками в охоте и лидерами своих племён. Однако при малейшем проявлении слабости или неуверенности другие троглодиты набрасываются на них и сжирают.

Троглодиты мало что изготавливают, а строят и того меньше, получая все своё имущество от жертв. Они осознают ценность металлического оружия и брони, и дерутся между собой за право обладания ими. Племя троглодитов может сильно пострадать в результате междоусобной драки за один-единственный длинный меч.

Последователи Лаогзеда. Некоторые троглодиты поклоняются Лаогзеду, демоническому ужасно жирному жабоящеру, который спит в Бездне. В ответ Лаогзед не предоставляет троглодитам ничего кроме примера для подражания, ведь каждый из них мечтает стать таким же толстым, откормленным и праздным, каким кажется он.

Троглодит

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Троглодитский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кожа хамелеона. Троглодит совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Вонь. Все существа кроме троглодитов, начинающие ход в пределах 5 футов от троглодита, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, троглодит совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Троглодит совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Троллль

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 84 (8к10 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Великаний
Опасность 5 (1800 опыта)

Тонкий нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тролль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Троллль

Родившиеся с чудовищным аппетитом, тролли едят всё, что могут поймать и запихнуть в пасть. У них нет никакого общества, о котором стоит упомянуть, но они служат наёмниками у орков, огров, эттинов, карг и великанов. В качестве платы тролли требуют пищу и сокровища. Троллей трудно контролировать, и они делают то, что им заблагорассудится, даже когда работают на более могущественных существ.

Регенерация. Ломание трольих костей и разрубание его упругой шкуры только злит тролля. Его раны быстро затягиваются. Если чудище теряет руку, ногу или даже голову, эти части иногда начинают жить своей жизнью. Тролль даже может прикрепить отрубленный орган обратно, при этом временная травма его совершенно не будет беспокоить. Только огонь или кислота могут остановить регенерацию плоти тролля. Разъярённые тролли будут в первую очередь атаковать тех, кто использовал против них огонь и кислоту.

Тролли-уроды. Регенеративная природа троллей делает их подверженными мутациям. Эти нечастые явления могут происходить в результате того, что сделал тролль, или что сделали с ним другие. Из обрубка шеи тролля, которому срубили голову, может вырасти две новые, а если тролль съест фейское существо, он может получить одну или несколько особенностей этого существа.

Вариант: Отвратительные конечности

У некоторых троллей есть следующая особенность:

Отвратительные конечности. Если тролль получает за раз как минимум 15 рубящего урона, бросьте к20, чтобы определить дополнительный эффект:

1–10: Ничего не происходит.
11–14: У тролля отрублена одна нога, если у него оставалась хотя бы одна.
15–18: У тролля отрублена одна рука, если у него оставалась хотя бы одна.
19–20: Тролль обезглавлен, но умирает только если не может регенерировать. Если он умирает, то умирает и голова.

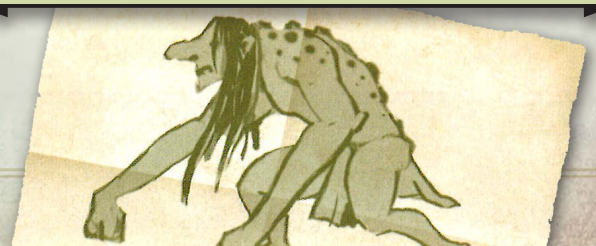
Если тролль совершает короткий или продолжительный отдых, не прикрепляя к себе отрубленную конечность или голову, то на её месте отрастает новая. Отрубленная при этом умирает. До тех пор отрубленная часть тролля действует с такой же инициативой как у тролля, и у неё есть собственное действие и собственное перемещение. У отрубленной части КД 13, 10 хитов и особенность Регенерация как у тролля.

Отрубленная нога не может атаковать, и у неё скорость 5 футов.

У **отрубленной руки** скорость 5 футов, и она может совершить одну атаку когтями в свой ход, причём с помехой, если только тролль не видит и эту руку и её цель. При потере троллем руки он также теряет одну атаку когтями.

Если **отрублена голова**, тролль теряет атаку укусом и его туловище считается ослеплённым, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов и особенность тролля Тонкий нюх. Она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её клетке.

Если тролль потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука при этом осталась только одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и тролль не получает никаких бонусов к скорости.



У

Умертвие

Умертвие это смертный, ведомый тёмными желаниями и большим тщеславием, впоследствии ставший злой нежитью. Когда смерть усмиряет сердце подобного существа и жизнь покидает его, дух сего создания взывает к демоническому повелителю Оркусу или другому отвратительному богу подземного мира для отсрочки: он просит возродиться в качестве нежити в обмен на вечную войну с живыми. Если тёмная сила отвечает на зов, сей дух становится нежитью, способной осуществлять свои собственные злые планы.

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанная кожа)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	15(+2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 5 (1к6+2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к8+2), или рубящий урон 7 (1к10+2), если используется двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Умертвия обладают памятью и повадками своей былой жизни. Они будут прислушиваться к зову той тёмной сущности, что превратила их в нежить, но сохраняют при этом свою независимость. Не знающее усталости умертвие может преследовать свои цели безжалостно, и ни на что не отвлекаясь.

Пожиратели жизни. Не живое и при этом не мёртвое, умертвие существует в промежуточном состоянии между двух миров. Жизнерадостность, которой оно обладало при жизни, исчезает, и на её место приходит жажда поглощать всякую жизненную искру, которую оно найдёт на своём пути. Когда умертвие нападает, мрачные глаза, сего ожившего существа тлеют словно раскалённые добела горячие угольки, и холодное прикосновение умертвия может истощить жизненную силу сквозь плоть, одежду и доспехи.

Могильная тень. Умертвия избегают дневного мира и солнечного света, который они ненавидят. Они отступают в могильные курганы, склепы и усыпальницы, в которых они обитают. Их логова расположены в беззвучных пустынных местах, в окружении почерневших мёртвых растений, а звери и птицы сторонятся их.

Гуманоиды, убитые умертвием, могут подняться подконтрольными им зомби. Движимые жаждой живых душ и тягой к силам, пробудивших их в посмертии, некоторые умертвия служат ударными войсками злых лидеров, таких как призраки. Будучи солдатами, они способны планировать, но делают это редко, полагаясь на жажду разрушения при подавлении любых противников.

Натура нежити. Умертвию не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивление к урону некротическая энергия
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вони этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к8+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Упыри

Упыри бродят по ночам группами, движимые жаждой человеческой плоти.

Пожиратели плоти. Как черви или жуки-падальщики, упыри изобилуют там, где пировала смерть и властвует разложение. Упыри часто наведываются в места, где могут разжиться мертвечиной или вырванными из тела внутренностями. Если упырь не может найти мертвечину, он преследует живых. Упырь не может насытиться пожранным трупом, но, движимый неутолимым голодом, находится в постоянном поиске пищи. Плоть упыря не гниёт и не разлагается, и эта тварь, находясь без пищи в склепе или усыпальнице, может ожидать неисчислимые века.

Порождения Бездны. Упыри ведут своё происхождение из Бездны. Дорессэйн, первый из их породы, был некогда эльфом, поклонявшимся Оркусу. Обратившись против собственного народа, он устраивал пиры из плоти человекоподобных рас во славу Демонического Повелителя Нежити. В награду за служение Оркус превратил Дорессэйна в первого упыря. Дорессэйн ревностно служил Оркусу в Бездне, превращая в упырей других слуг демонического повелителя, вплоть до вторжения Йеногу, демонического повелителя гноллов, лишившего Дорессэйна его владений. Когда Оркус не заступился за него, Дорессэйн обратился к эльфийским богам, моля о спасении, и те из жалости спасли его от неминуемой гибели. С тех пор эльфы неподвластны парализующим прикосновениям упырей.

Вурдалаки. Оркус иногда вливает в упыря больше энергии Бездны, превращая его в вурдалака. Упыри немногим умнее диких зверей, а вурдалак хитёр и может заставить группу упырей выполнять его команды.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Ускользающий зверь

Этот чудовищный хищник получил своё название от способности искривлять свет таким образом, что он кажется стоящим в нескольких футах от того места, где он находится на самом деле. Ускользающий зверь похож на большого кота, покрытого гладким иссиня-чёрным мехом. Его чужеродное происхождение явно заметно по шести ногам и двум щупальцам, которые растут из его плеч, и заканчиваются подушечками с острыми шипами. Глаза зверя светятся ужасающей злобой, сохраняющейся даже после его смерти.

Неблагое происхождение. Ускользающие звери веками бродили в сумеречных землях Страны Фей, пока не были порабощены и обучены Неблагим Двором. Воины Двора выводили зверей, стараясь усилить их свирепый и хищный нрав, используя их для охоты на единорогов, пегасов и других фейских зверей. Тем не менее, у ускользающий зверей ушло не так много времени, чтобы использовать свой злобный разум, и сбежать от своих хозяев.

Бежавшие и свободно размножающиеся в Стране Фей ускользающие звери вскоре привлекли внимание Благого Двора. С помощью мерцающих псов фейские охотники отогнали этих хищников на окраину Страны Фей, где многие из них перешли на Материальный План. По сей день ускользающие звери и мерцающие псы нападают друг на друга, едва завидев.

Любовь к убийству. Ускользающие звери убивают не только ради пропитания, но и просто ради забавы. Они ищут добычу даже когда не голодны, и часто играют с жертвой, чтобы развлечь себя, пока они не станут готовы приступить к трапезе. После убийства добычи щупальцами, ускользающий зверь утаскивает труп в тихое место, где ничто не отвлечёт его от насыщения.

Ускользающие звери охотятся в одиночку или небольшой стаей, демонстрируя мастерство в установке засады. Одинокий зверь ударит и исчезнет, заманивая добычу в дремучую чащу, где ждёт остальная стая. Стаи ускользающих зверей, охотящиеся вблизи торговых путей, запоминают частоту и расписание регулярных караванов, и устраивают засады на них.

Ускользающий зверь

Большой монстр, законно-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Избегание. Если ускользающий зверь подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспеет, и получает лишь половину урона при провале.

Ускользание. Ускользающий зверь проецирует магическую иллюзию, из-за которой кажется, что он находится немного в стороне, и броски атаки по нему совершаются с помехой. Если по нему попадает атака, эта особенность перестаёт действовать до конца его следующего хода. Эта особенность также перестаёт действовать когда ускользающий зверь недееспособен или когда его скорость равна 0.

Действия

Мультиатака. Ускользающий зверь совершает две атаки щупальцами.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к6+4) плюс колющий урон 3 (1к6).

Ценные сторожевые и домашние животные. Злобные разумные существа держат ускользающих зверей как питомцев, но последние вступают в такой союз только если сочтут его полезным. Ускользающий зверь может охранять жилище или выступать телохранителем у знатной личности.

Фламф

Таинственные фламфы перемещаются по Подземью за счёт испускаемых потоков воздуха, звучание которых и дало название этим существам. Фламфы слегка светятся, выражая своё настроение цветом. Нежно-розовый говорит о том, что существо довольно; тёмно-синий говорит о печали; зелёный выражает заинтересованность; красный — злость.

Разумные и мудрые. Фламфы общаются при помощи телепатии. Выглядят они как медузы, но обладают огромным интеллектом, мудростью и обширными знаниями в религии, философии, математике и множестве других предметов.

Фламфы чувствуют эмоциональное состояние ближайших существ. Если мысли существа говорят о добрых намерениях, фламф стремится к нему. А встретив существо, излучающее зло, фламф скроется.

Высасывание псионики. Фламфы питаются, высасывая ментальную энергию из психических существ, и их можно обнаружить близ поселений свежевателей разума, аболетов, гитъянки и гитцераев. Пассивно паразитируя, они поглощают только необходимый им объём ментальной энергии, и большинство существ не ощущает потерь или дискомфорта от этого.

Поглощение психической энергии открывает им мысли и эмоции существ, от которых фламфы питаются. Из-за того, что большинство этих существ злы, фламфы часто подвергаются воздействию их мыслей, эмоций и чаяний, которые отравляют чистую природу фламфов. Когда фламфы встречают добросердечных искателей приключений, они с радостью делятся тёмными секретами, о которых они узнали, в надежде, что это поможет повергнуть злые источники этих тайн, даже если это будет означать, что им придётся искать новый источник пропитания.

Общество фламфов. Фламфы живут сложными и организованными группами, называемыми клуатрами. В клуатре у каждого фламфа есть своё место и назначение. Такие гармоничные группы не нуждаются в лидерах, так как все фламфы вносят индивидуальный вклад в общее дело.

Фламф

Маленькая аберрация, законно-добрая

Класс Доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки История +4, Магия +4, Религия +4
Уязвимость к урону психическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки понимает Подземный, но не может говорить, телепатия 60 фт.
Опасность 1/8 (25 опыта)

Улучшенная телепатия. Фламф может воспринимать содержание любого телепатического общения, происходящего в пределах 60 футов от него, и не может быть захвачен врасплох существами, обладающими любой формой телепатии.

Беспомощность лёжа. Если фламф сбит с ног, бросьте любую кость. Если выпадет нечет, фламф падает на спину и становится недееспособным. В конце каждого своего хода фламф может совершать спасбросок Ловкости со Сл 10, переворачиваясь в случае успеха и переставая быть недееспособным.

Телепатический покров. Фламф обладает иммунитетом ко всем эффектам, чувствующим его эмоции и читающим его мысли, а также всем заклинаниям школы Прорицания.

Действия

Усики. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2) плюс урон кислотой 2 (1к4). В конце каждого своего хода цель должна совершать спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон кислотой 2 (1к4) при провале или оканчивая продолжительный урон кислотой при успехе. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]*, наложенное на цель, тоже оканчивает продолжительный урон кислотой.

Вонючие брызги (1/день). Все существа в 15-футовом конусе, исходящем от фламфа, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе будут покрыты дурно пахнущей жидкостью. Обрызганное существо испускает отвратительную вонь 1к4 часа. Обрызганное существо отравлено, пока воняет, а другие существа отравлены, пока находятся в пределах 5 футов от обрызганного существа. Существо может избавиться от вони, потратив короткий отдых на купание в воде, спирте или уксусе.

Фомор

Безбожные фоморы — наиболее ужасные и злобные из всех великанов. Их искажённые тела отражают их отвратительные повадки. У некоторых черты лица произвольно расположены на бесформенных, покрытых бородавками головах. Другие обладают разными по размеру конечностями или издают ужасный вой каждый раз, когда втягивают воздух через деформированные рты. Их жалкий внешний вид редко вызывает симпатию, ведь погрязшие во зле, руководящем их сердцами и мыслями, фоморы сами обрекли себя на эту незавидную участь.

Проклятье фей. Эльфы помнят те времена, когда фоморы были наиболее прекрасной из рас, обладателями блестящих умов и непревзойдённых магических способностей. Но это физическое совершенство не распространилось на их сердца, которые снедала жажда магии и могущества.

Фоморы стремились завоевать Страну Фей, поработить её обитателей и подчинить себе их магию. Тогда феи объединились в борьбе за свой План и навели на фоморов ужасное проклятье.

Один за одним падали эти великаны, по мере того, как коверкались их тела, отражая злобу их сердец. Лишённые своей привлекательности и магических сил, эти жалкие уроды бежали подальше от света, закопавшись глубоко под миром, где они вынашивают свою ненависть. Проклиная свою судьбу, с тех пор они готовят месть своим обидчикам-феям.

Великаны Подземья. Фоморы обитают в устрашающе прекрасных пещерах Подземья, редко рискуя подниматься на поверхность. В их пещерах есть доступ к воде, рыбе и грибным лесам, равно как и к существам, чей рабский труд обеспечивает фоморов питанием. Когда же эти рабы слабеют от непосильного труда, их убивают и пожирают. Порочность и злодеяния являются краеугольными камнями общества фоморов, правят которым самые сильные и жестокие из этих великанов. Фоморы отмечают границу своих территорий, используя тела своих врагов - исписывают их кровью стены своих пещер или сшивают части их трупов в глумливой пародии на убитых ими существ.

В гиблом теле злобный дух. Уродство, доставшееся фоморам от проклятья, не даёт им в бою швырять камни, как это делает большинство их родичей-великанов или носить какую-нибудь одежду, кроме обрывков тряпья. Тем не менее, гротескно расположенные на их уродливых лицах носы, уши и глаза дают фоморам превосходные чувства восприятия, что делает почти невозможным застать фомора врасплох или устроить на него засаду.

Жадность и злоба лежат в основе их вырождения и падения, и продолжает изводить их. Фоморы заключают союзы с другими существами, когда им это выгодно, но они бесчестны по своей природе и предают своих союзников по первой же прихоти.

Проклятье дурного глаза. Фоморы могут передавать своё проклятие другим, используя силу сглаза — последний отголосок их некогда превосходных магических способностей. Существо, проклятое дурным глазом фомора, магически деформируется и уродуется, получая лишь намёк на боль и ненависть, поглотившие эту злую расу.

Фомор

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 149 (13к12 + 65)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	6 (–2)

Навыки Внимательность +8, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18
Языки Великаний, Подземный
Опасность 8 (3900 опыта)

Действия

Мультиатака. Фомор совершает две атаки палицей, либо совершает одну атаку палицей и один раз использует Дурной глаз.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8+6).

Дурной глаз. Фомор магическим образом заставляет существо, которое видит в пределах 60 футов от себя, совершить спасбросок Харизмы со Сл 14. Существо получает урон психической энергией 27 (6к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Проклятье дурного глаза (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Пристально уставившись на существо, фомор использует Дурной глаз, но при провале цель также получает проклятье магического уродства. Будучи проклятым, существо уменьшает свою скорость вдвое, и совершает с помехой проверки характеристик, спасброски и атаки, основанные на Силе и Ловкости.

Обезображенное существо может повторять спасброски каждый раз, когда оканчивает продолжительный отдых, оканчивая эффект при успехе.

Химера

Химеры были созданы после того как смертные призвали в мир Демогоргона. Князь Демонов, не впечатлённый окружающими его существами, превратил их в ужасных многоголовых чудовищ. Так появились первые химеры.

Наделённые демонической жестокостью, химеры служат ужасным напоминанием о том, что случается, когда князья демонов находят путь на Материальный План. Типичный образец выглядит следующим образом: задняя часть крупного козла, передняя часть льва, кожистые крылья дракона, и головы всех трёх существ. Монстр атакует своих жертв внезапно, бросаясь с неба и окутывая жертву своим огненным дыханием, перед тем как приземлиться.

Противоречивое существо. Химера сочетает худшие аспекты трёх разных существ. Голова дракона отвечает за набеги, грабежи и накопление значительных богатств. Львиная натура заставляет охотиться и убивать сильных существ, которые вторгаются на её территорию. Голова козла придаёт злобность и упрямство, заставляя сражаться до смерти.

Все эти мотивы движут химерой, считающей территорию более 10 миль в поперечнике своей территорией. Она охотится на дичь, присматриваясь к более могущественным созданиям как к соперникам, которых нужно победить и унизить. Их самыми опасными врагами являются виверны, грифоны, драконы, мантикоры и перитоны.

Во время охоты химера отыскивает какие-нибудь несложные способы себя развлечь. Она наслаждается, пугая и мучая более слабых существ. Этот монстр часто играет со своей жертвой, неожиданно прекратив нападение, оставляя раненое и напуганное существо только для того, чтобы потом вернуться и прикончить его.

Прислужник зла. Несмотря на то, что химеры далеки от хитрости, их драконье эго делает их восприимчивыми к лести и подаркам. Если предложить еду и сокровища, химера может пощадить путешественника. Злодей может привлечь химеру к себе на службу, если будет поддерживать её сокровищницу полной, а саму её хорошо накормленной.

Химера

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Внимательность +8
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 18
Языки понимает Драконий, но не говорит
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера совершает три атаки: одну укусом, одну рогами, и одну когтями. Если Огненное дыхание доступно, она может использовать его вместо укуса или рогов.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4).

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (1к12+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Драконья голова выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 31 (7к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Хобгоблины

Звук боевого рога, камни, летящие из катапульт, и звук тысячи обутых ног, маршем пересекающих поле, будут предвещать приход хобгоблинов. Они нападают на границы цивилизованных земель, вынуждая поселенцев тех далёких мест быть всегда наготове к битве. Жажда завоевания хобгоблинов будет удовлетворена лишь тогда, когда захватывать будет уже нечего.

У хобгоблинов тёмно-оранжевая или красно-оранжевая кожа, а волосы имеют цвет от красно-коричневого до тёмно-серого. Жёлтые или тёмно-карие глаза выглядывают из-под их нависающих бровей, а их широкие рты щеголяют острыми и желтоватыми зубами. Мужчина хобгоблин может иметь большой синий или красный нос, который символизирует мужественность и власть среди гоблиноидов. Хобгоблины могут жить так же долго, как и люди, но из-за их любви к военному делу и битвам обычно живут немного меньше.

Гоблиноиды. Хобгоблины принадлежат к семейству существ, называемых гоблиноидами. Зачастую они командуют другими существами своего семейства, например, гоблинами или свирепыми медвежатниками.

Боевая мощь. Хобгоблин измеряет добродетель физической силой и военной доблестью, не заботясь ни о чём, кроме возможности продемонстрировать навык и хитрость в битве. Хобгоблин высшего военного ранга добивается своих позиций силой, а затем удерживает эти позиции, навязывая свой авторитет драконовскими мерами.

Хобгоблины обучены сражаться разнообразным оружием, и обладают выдающимися навыками в создании оружия, доспехов, осадных машин и других военных устройств. Организованные и дисциплинированные, они заботятся о доспехах, оружии и личном снаряжении. Они предпочитают дерзкие цвета, ассоциирующиеся с их племенами, и отделывают свою униформу кроваво-красным кантом и кожей, покрашенной в чёрный цвет.

Военные легионы. Хобгоблины организовываются в племенные банды, известные как легионы. В их милитаристском обществе у каждого хобгоблина есть ранг, от могущественных лидеров и чемпионов до неприметных пеших солдат и гоблинов, которых загоняют на фронтовую линию остриями копий. Легион возглавляется военачальником с несколькими капитанами, служащими под его началом. Военачальник хобгоблин это безжалостный тиран, заинтересованный более стратегией, победой, славой, репутацией и властью, чем ведением отрядов в битву.

При этом такие же верные и дисциплинированные конкурирующие легионы постоянно соперничают, борясь за репутацию и статус. Встреча между легионами перерастает в насилие, если отряды никто не остановит, и только невероятно могучий лидер может заставить разные легионы сотрудничать на поле битвы.

Стратегическое мышление. Хобгоблины хорошо усвоили тактику и дисциплину, и могут выполнять хитрые боевые планы под управлением стратегически мыслящего лидера. Однако они ненавидят эльфов, и в сражении выбирают первой целью их, даже если это будет тактической ошибкой.

Легионы часто пополняют свои ряды менее надёжными, но зато и менее ценными солдатами, набранными из гоблинов, медвежатников, орков, злых людей, огров и великанов.

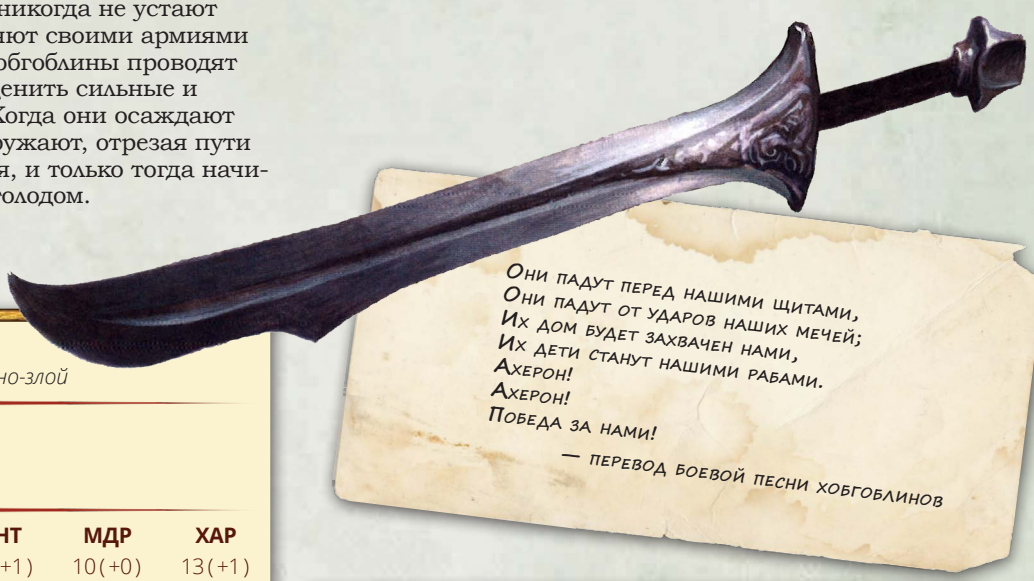
Лучшие дрессировщики. Хобгоблины с давних пор дрессируют животных для служения. Как и большинство цивилизованных рас, они используют рогатый скот и лошадей для транспортировки грузов и вооружения на большие дистанции. Они общаются друг с другом, используя дрессированных воронов, и держат злых волков для охраны заключённых и защиты своих лагерей. Кавалерия хобгоблинов использует тренированных варгов как скакунов так же, как гоблины используют ездовых волков. Некоторые племена даже держат плотоядных обезьян в качестве боевых тварей.

Завоевание и контроль. Хобгоблины претендуют на земли, изобилующие ресурсами, и их можно найти в лесах и горах, вблизи шахт и поселений гуманоидов и где угодно ещё, где можно найти древесину, металл и потенциальных рабов. Они строят и завоёвывают крепости в стратегически выгодных местах, которые они потом используют как плацдарм для расширения своей территории.

Военачальники хобгоблинов никогда не устают от сражений, но они не управляют своими армиями легкомысленно. Перед атакой хобгоблины проводят тщательную разведку, чтобы оценить сильные и слабые стороны противников. Когда они осаждают крепость, то вначале они её окружают, отрезая пути отступления и линии снабжения, и только тогда начинают медленно морить врагов голодом.

Хобгоблины укрепляют свои владения и поддерживают уже существующие укрепления улучшениями. Будь то берлога в системе пещер, подземелья, руины или леса, они защищают свои крепости, используя рвы, заборы, ворота, караульные башни, ямы с ловушками и грубые катапульты или баллисты.

Армия Маглубиета. Хобгоблины поклоняются Маглубиету Могущественному, великому богу гоблиноидов. Хобгоблины не боятся смерти, они верят, что если они умрут в бою, их духи присоединяться к армии Маглубиета на плане Ахерон.



Они падут перед нашими щитами,
Они падут от ударов наших мечей;
Их дом будет захвачен нами,
Их дети станут нашими рабами.
Ахерон!
Ахерон!
Победа за нами!

— перевод боевой песни хобгоблинов

Капитан хобгоблинов

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 10 (3к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6+2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда невраждебные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

Хобгоблин

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к8+1), или рубящий урон 6 (1к10+1), если используется двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8+1).

Хобгоблин военачальник

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)
Хиты 97 (13к8 + 39)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Инт +5, Мдр +3, Хар +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 6 (2300 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 14 (4к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает три рукопашные атаки. В качестве альтернативы, он может совершить две дальнобойные атаки метательными копьями.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Удар щитом. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к4+3). Если размер цели не больше Большого, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда невраждебные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Хобгоблин добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого хобгоблин должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Циклоп

Циклопы это одноглазые великаны, влачащие жалкое существование в диких землях. Будучи замкнутыми по своей природе, они избегают контакта с остальными расами и стараются изгонять чужаков со своих территорий.

Нерелигиозные. Легенды гласят, что циклопы являются порождением одного из богов великанов, но эти существа почти не уделяют внимания каким либо божествам. Они видят мало пользы в молитвах и не любят ритуалы, которые считают сложными и непонятными. Однако, циклопы, почуявшие ощутимую выгоду из некоторого места божественной силы, или те, которым угрожает какая либо сверхъестественная сила или сущность, будут воздавать богам, пока существует выгода или угроза.

Простые. Хотя циклопы и достаточно умные, они живут простыми, затворническими жизнями, разводя стада животных для пропитания. Они предпочитают жить в одиночку или небольшими семейными группами, обитая в пещерах, руинах или в грубых сооружениях из самостоятельно построенных сухих каменных конструкций. Циклопы загоняют стада на ночь в своё жилище, заваливая вход булыжниками, и используют свой дом как сарай.

Жилища циклопов расположены в дне пути друг от друга, так что они могут встречаться для торговли товарами или поиска помощников. Они создают оружие и инструменты из дерева и камня, но будут использовать металл, если смогут его найти. И хотя циклопы понимают Великаний язык, они ничего не пишут и мало говорят, используя для взаимодействия друг с другом хрюканье и жесты.

Циклопы не используют деньги для торговли, но ценят золото, ракушки и другие сверкающие и разноцветные предметы, как ювелирные изделия. Циклопы могут носить ожерелья с нанизанными на них перьями и серебряными монетами, а также вместе с оловянными кубками, столовыми приборами и всякими металлическими обломками.

Глупые. Циклопы не являются великими мыслителями или стратегами. Медленно соображающие и привязанные к своему обычному образу жизни, они находят нововведения трудными. И хотя они представляют огромную угрозу в бою благодаря размеру и силе, они зачастую могут быть обмануты умными противниками.

Циклопы могут испытывать страх или благоговение перед явными проявлениями магии. Простаки, увидев небольшое проявление магии, могут по ошибке принять колдуна, жреца или другого заклинателя за могущественную божественную личность. Однако их чувство гордости заставляет их реагировать с мстительной, кровавой жестокостью, когда они узнают, что тот, кого они считали «богом», является простым смертным.

Циклоп

Огромный великан, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (–1)	6 (–2)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 8
Языки Великаний
Опасность 6 (2300 опыта)

Плохое восприятие глубины. Циклоп совершает с помехой броски атаки по цели, находящейся на расстоянии более 30 футов.

Действия

Мультиатака. Циклоп совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 28 (4к10+6).

Чууль

Ровесники древней империи аболетов, чуули — это ракообразные, видоизменённые аболетами и получившие от них разум. Они следуют плотно засевшим в сознании командам создателей, полученным на заре времён.

Первобытные реликвии. В ранних эпохах аболеты правили обширной империей, охватывавшей все океаны мира. В те дни аболеты пользовались могущественной магией и подчиняли умы появляющихся существ смертных королевств. Однако они были привязаны к воде, и не могли навязывать свою волю за её пределами без слуг. По этой причине они создали чуулей.

Абсолютно послушные чуули собирали разумных существ и магию по приказам аболетов. Чуулей создали, чтобы они пережили эпохи, плодясь и размножаясь. Империя аболетов рассыпалась с возвышением богов, а чуули были брошены на волю случая. Однако эти существа продолжили делать то, что они делали раньше для аболетов, медленно собирая гуманоидов, накапливая сокровища и магию, и укрепляясь в силе.

Неутомимые стражи. Чуули по-прежнему охраняют руины древней империи аболетов. Они застыли в немом соблюдении команд, которым уже тысячи лет. Слухи и древние карты иногда приманивают искателей сокровищ к этим руинам, но награда за их дерзость — смерть.

Чууль

Большая аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	11 (+0)	5 (–3)

Навыки Внимательность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит
Опасность 4 (1100 опыта)

Амфибия. Чууль может дышать и воздухом и под водой.

Чувство магии. Чууль чувствует магию в пределах 120 футов. Во всём остальном эта особенность действует как заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, но не имеет магической природы.

Действия

Мультиатака. Чууль совершает две атаки клешнями. Если чууль держит в захвате существо, он может также один раз использовать щупальца.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если у неё размер не больше Большого, и чууль держит в захвате не более одного существа.

Щупальца. Одно существо, схваченное чуулем, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 минуту. Пока цель отравлена, она парализована. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Какие бы богатства исследователи не принесли с собой, они добавятся к сокровищам, которые охраняют чуули. Чуули могут чувствовать магию на расстоянии. Это чувство вместе с врождённой склонностью принуждает их убивать исследователей, брать их имущество и хоронить в секретном месте, продиктованном аболетами эоны тому назад.

Ожидающие прислужники. Хотя древняя империя аболетов давно пала, духовные связи между ними и их создателями остались целыми. Чуули, которые входят в контакт с аболетами, немедленно принимают свои старые роли. Такие чуули направляют все свои усилия на служение зловещим аболетам.

Шакальник

Шакальники — обыкновенные шакалы, испорченные демоническими силами — рыщут по дорогам и тропам, подстерегая и убивая всех встречных.

У шакальников три физических облика, которые они могут принимать. В своём истинном облике его невозможно отличить от обычного шакала. Он может принять облик человека, часто представая в виде тощего и жалкого попрошайки. Когда же путники приглашают его к себе, чудовище принимает облик гибрида человеческих размеров, с шерстью и головой шакала, ходящего на двух ногах, и набрасывается на них.

Обманщики и трусы. Демонический повелитель Граз'зт создал шакальников, чтобы те служили его верным слугам — ламиям. Он одарил шакалов даром речи и способностью принимать человеческие облики. Шакальники рождены, чтобы лгать, и наблюдательные персонажи могут заметить, как он кривится от боли, когда говорит правду.

Шакальники предпочитают драться в сопровождении шакалов и собратьев. Под руководством шакальников шакалы становятся свирепыми и преданными спутниками.

Сверхъестественные слуги. Шакальники похищают гуманоидов для своих хозяев ламий, обрекая жертв на пожизненное рабство или мучительную смерть. Магический взгляд шакальника лишает противника сознания, позволяя чудовищу вязать существо и тащить его прочь. Шакальник может также использовать свой взгляд, чтобы вывести из строя смертельно опасного врага и дать себе время сбежать.

Шакальник

Средний гуманоид (перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 18 (4к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2, Обман +4, Скрытность +4
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий (не может говорить в форме шакала)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Перевёртыш. Шакальник может действием превратиться в конкретного человека Среднего размера или в гибрид шакала и гуманоида, или же принять свой истинный облик (шакал Маленького размера). За исключением размера во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Шакальник совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Шакальник совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакальника.

Действия

Укус (только в облике шакала или гибридном облике). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Скимитар (только в облике человека или гибридном облике). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6+2).

Усыпляющий взгляд. Шакальник пристально смотрит на одно существо, видимое в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале цель впадает в магическую дрёму и теряет сознание на 10 минут, или пока кто-нибудь не разбудит её действием. Успешно спасшееся от этого эффекта существо получает иммунитет к взгляду этого шакальника на следующие 24 часа. Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под его действие.

Шлемоносный ужас

Этот конструкт обладает интеллектом, умениями рассуждать и приспосабливать свою тактику, и он отвечает преданностью своему создателю, которая остаётся даже после кончины последнего. Похожий на оживлённые латы шлемоносный ужас служит без стремлений и эмоций.

Порождение магии. Создание шлемоносного ужаса это сложный процесс, тут не отделаешься простым оживлённым комплектом лат, но зато его нужно меньше направлять и обслуживать, ведь он сам выполняет назначенные задания. Шлемоносный ужас исполняет приказы с максимальной верностью, и его разума достаточно, чтобы понять разницу между целью приказа и его точной формулировкой. В отличие от многих конструктов он скорее стремится следовать смыслу поручения, чем раболепно подчиняться формальному приказу.

Тактическое коварство. Шлемоносный ужас сражается с хитростью опытного воина, и, взлетая в воздух, он в первую очередь атакует слабых персонажей и заклинателей. Тем не менее, шлемоносному ужасу не хватает знаний для изменения своего окружения, чтобы укрепиться или иным образом улучшить свою оборонительную позицию.

Натура конструкта. Шлемоносному ужасу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Шлемоносный ужас

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к урону некротическая энергия, силовое поле, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, ошеломление, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14
Языки понимает языки своего создателя, но не говорит
Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к трём заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это *молния [lightning bolt], огненный шар [fireball] и раскалённый металл [heat metal].*

Действия

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (1к8+4), или рубящий урон 9 (1к10+4), если используется двумя руками.

Щитостраж

Волшебники и другие заклинатели создают щитостражей для своей защиты. Щитостражи держатся рядом со своим хозяином, поглощая урон, чтобы создатель оставался в живых как можно дольше.

Амулет хозяина. Для каждого щитостража есть амулет, с которым он магическим образом связан. Такой амулет всегда только один, и если он будет уничтожен, щитостраж станет недееспособным, пока амулет не будет заменён на исправный. Амулет щитостражей является самостоятельной целью для атаки, если его никто не несёт и не носит. КД амулета равен 10, у него 10 хитов, и он имеет иммунитет к урону психической энергией и ядом. Создание нового амулета занимает одну неделю и стоит 1000 золота за компоненты.

Главная задача щитостражей — защищать носителя амулета. Владелец амулета может приказывать щитостражу атаковать противников или защищать себя от атак. Если носитель амулета находится в опасности, то конструкция щитостража поглотит часть урона, даже на некотором расстоянии.

Заклинатель может хранить одно заклинание внутри щитостража, который может использовать это заклинание по команде или других условиях. Многие волшебники попадали в руки врага, но были спасены щитостражами, обрушившими на врагов могущественные силы.

Великолепное сокровище. Благодаря тому, что амулет щитостража можно передать другому существу, некоторые волшебники собирают огромные суммы денег с принцев, знатных особ, а также глав криминальных группировок на получение амулета. При этом щитостраж представляет огромную ценность для того, что кто сможет убить владельца амулета и забрать его себе.

Натура конструкта. Щитостражу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Щитостраж

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 142 (15к10 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Языки понимает команды, отданные на любом языке, но не говорит
Опасность 7 (2900 опыта)

Привязка. Щитостраж магическим образом привязан к амулету. Если щитостраж и амулет находятся на одном плане существования, владелец амулета может телепатически позвать щитостража к себе, и щитостраж знает направление и расстояние до амулета. Если щитостраж находится в пределах 60 футов от владельца амулета, половина урона, получаемая владельцем (округляя в большую сторону), переносится на щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Хранение заклинаний. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может заставить щитостража хранить одно заклинание с уровнем не выше 4. Для этого владелец должен наложить заклинание на щитостража. Заклинание не производит эффект, а сохраняется в нём. Когда владелец прикажет, или возникнет ситуация, определённая заклинателем заранее, щитостраж накладывает хранящееся заклинание со всеми параметрами, заданными исходным заклинателем, безо всяких компонентов. Когда заклинание накладывается или поступает для хранения новое заклинание, предыдущее заклинание теряется.

Действия

Мультиатака. Щитостраж совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Реакции

Щит. Если некое существо совершает атаку по владельцу амулета, щитостраж дарует бонус +2 к КД владельца, если они находятся в пределах 5 футов друг от друга.

Эйзер

Эйзеры, уроженцы Стихийного Плана Огня, это мастера-ремесленники, опытные шахтёры и заклятые враги ифритов. И внешне и по манере поведения эйзеры похожи на мужчин дварфов, но только лишь внешне. Под выглядящей как металл кожей эйзеров бьётся огонь, который внешне заметен лишь по их огненным волосам и бороде.

Созданные, не рождённые. Эйзеры не размножаются. Каждый из них изготовлен из бронзы другим эйзером и наполнен внутренним огнём создателя. Каждый эйзер внешне уникален. Всё это ограничивает рост популяции эйзеров и является основной причиной того, что эти существа остаются редкими.

Вулканические жители. Эйзеры живут в королевстве на границе между Стихийным Планом Земли и Стихийным Планом Огня, в области гор и вулканов, чьи пики возвышаются как ряд крепостей. Под горными пиками, под вулканическими жерлами, среди рек магмы, эйзеры добывают металлы и драгоценные камни. Отряды эйзеров патрулируют проходы и туннели своего царства, отражая набеги саламандр, атакующих царство эйзеров по приказу своих хозяев, ифритов.

Враги ифритов. Давным-давно эйзеры и ифриты были союзниками. Эйзеры помогли ифритам создать Латунный город, превратив его в одно из самых удивительных рукотворных мест. Когда эйзеры закончили свою работу, ифриты предали их, предприняв попытку поработить эйзеров, чтобы сохранить секреты города. Несмотря на отдельные налёты и стычки, обе стороны пока воздерживаются от полномасштабного конфликта. Эйзеры полагают, что только угроза раскрыть секреты тайных путей в Латунный город сдерживает ифритов.

Мастера металла и драгоценных камней. Эйзеры — умелые ремесленники, создающие прекрасные работы из самоцветов и драгоценных металлов, которые они добывают на своей вулканической родине. Они ценят эти сокровища выше всех других вещей. Иногда, в поисках редких металлов и самоцветов, они отправляются на другие планы.

Когда, при помощи магии, эйзера призывают на Материальный План, обычно это делается для создания сложного магического предмета или произведения искусства, так как считается, что их умению в подобных вещах нет равных.

Живой огонь. Эйзер не нуждается в еде, питье и сне.

Эйзер

Средний элементаль, законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех, щит)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +4
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Игнан
Опасность 2 (450 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся эйзера или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 5 (1к10).

Раскалённое оружие. Если эйзер попадает металлическим рукопашным оружием, он причиняет дополнительный урон огнём 3 (1к6) (уже учтено в атаках).

Свечение. Эйзер испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Действия

Боевой молот. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к8+3), или дробящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнём 3 (1к6).

Элементали

Элементали — это воплощения стихий, которые составляют вселенную: воздух, земля, огонь и вода. Являясь чуть более, чем живой энергией на своих родных планах существования, они могут быть призваны заклинателями и могущественными существами, чтобы принять определённую форму и исполнять поручения.

Живые стихии. На своём родном плане, элементаль — бестелесная жизненная сила. Его тусклая искра сознания проявляется в виде какой-то формы только когда она сфокусирована силой магии. У дикого духа стихийной силы нет никаких желаний кроме как находиться на своём родном плане. Как у зверей Материального Плана, у стихийных духов нет ни общества, ни культуры, ни смысла жизни.

Призванные магией. Определённые заклинания и магические предметы могут вызывать элементаля, призывая его с Внутренних Планов на Материальный. Элементали инстинктивно негодуют, когда их забирают с их родных планов и заставляют служить. Существо, которое призывает элементаля, должно обладать достаточной силой воли, чтобы управлять им.

Связанные и сформированные. Могучая магия может привязать стихийный дух к материальной заготовке, которая определит их специфические функции и методы использования. Невидимые охотники — это воздушные элементали, привязанные к специфической форме, также как водяные элементали могут быть сформированы в водные аномалии.

Сила магии и материалы, которые используются при привязке, определяют, насколько хорошо элементали будут функционировать в связанной форме. Големы — это стихийные духи, привязанные к физической форме, но более слабые материалы, такие как плоть и глина, не могут в достаточной мере связать стихийную силу. Долговечные же материалы, такие как камень и железо, требуют более сильной магии, но она более надёжно связывает элементаля.

Стихийная натура. Элементалю не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Водяной элементаль

Водяной элементаль вздымающейся волной катится по земле, становясь почти невидимым в водоёме. Он поглощает существ, которые стоят у него на пути, заполняет их рот и лёгкие, так же легко, как тушит пламя.

Воздушный элементаль

Воздушный элементаль представляет собой клубящееся облако воздуха с неким подобием лица. Хотя он любит нестись вдоль земли, вздымая вверх пыль и мусор, он также может взлететь в воздух и атаковать сверху.

Элементаль воздуха может превращаться в ревущий ураган, создавая вихрь, который, затягивая в себя существ, молотит их на лету.

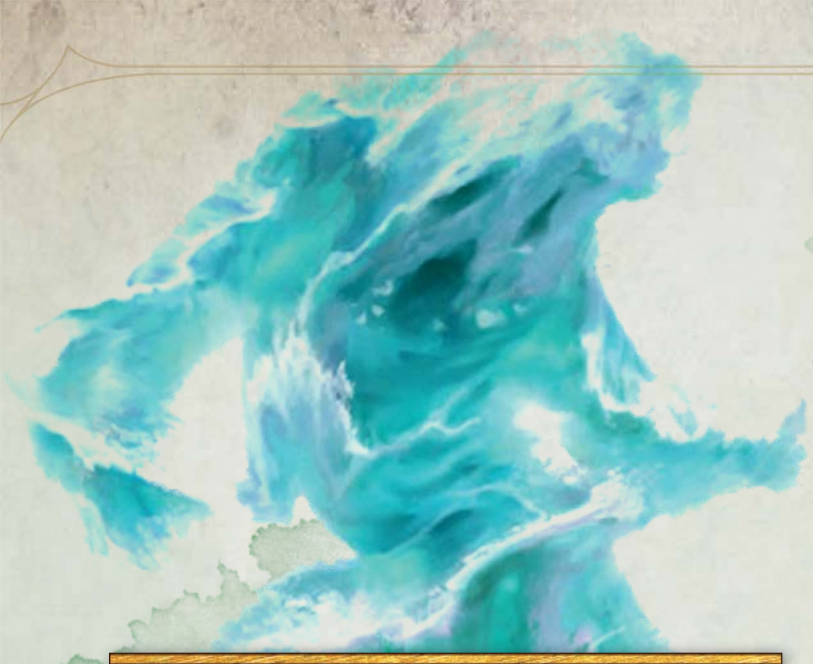
Земляной элементаль

Земляной элементаль подобен движущемуся холму, упрямо идущему вперёд, с похожими на дубины руками, качающимися вдоль тела. Голова и тело его состоят из земли и камней, иногда попадаются вкрапления металла, самоцветов и ярких минералов.

Земляной элементаль может скользить сквозь скалы и землю, словно это жидкая вода. Ходящие по земле существа должны бояться земляного элементаля, поскольку он может определить местоположение любого врага, который стоит рядом на твёрдой поверхности.

Огненный элементаль

В середине этого дикого, ревущего пламени можно разглядеть человекоподобную фигуру. Огненный элементаль это чистая мощь разрушения. Куда бы он не двигался, всё вокруг полыхает, мир превращается в пепел, дым и тлеющие угли. Только вода прекратит разрушения, заставляя элементаля шипя и пуская клубы дыма отступить в боли и ярости.



Водяной элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., плавая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивление к урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Акван
Опасность 5 (1800 опыта)

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 футов до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Захлёст (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8+4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля.

Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 футов от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.

Воздушный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15
Хиты 90 (12к10 + 24)
Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Сопротивление к урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Ауран
Опасность 5 (1800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 14 (2к8+5).

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает дробящий урон 15 (3к8+2) и отбрасывается на расстояние до 20 футов от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Земляной элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 126 (12к10 + 60)
Скорость 30 фт., копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (–1)	20 (+5)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Уязвимость к урону звук
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Терран
Опасность 5 (1800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 14 (2к8+5).

Огненный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 102 (12к10 + 36)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Игнан
Опасность 5 (1800 опыта)

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 5 (1к10). Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает урон огнём 5 (1к10) и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 футов перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки касанием.

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (2к6+3). Если цель — существо или горючий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Эльфы: Дроу

Десятки тысяч лет назад эльфы были разделены; доброжелательные по характеру выступили против тех, что были эгоистичны и жестоки. Война между эльфами закончилась, когда добрые эльфы изгнали своих недоброжелательных родственников в подземные глубины. Здесь, в пещерах без света, в бесконечных лабиринтах извилистых проходов тёмные эльфы — дроу — нашли убежище. Они также обнаружили эльфийскую богиню, которая не оставила их. По её приказу тёмные эльфы построили в Подземье целую империю.

Дети Лолс. Дроу поклоняются Лолс, богине из Бездны. Известная как Паучья Королева или Демоническая Королева Пауков, она — та фигура, вокруг которой тёмные эльфы построили свою подземную цивилизацию. Дроу выполняют всё, что бы она ни пожелала.

Безнравственных эльфов дроу редко видят на поверхности. Несмотря на это они больше не считают себя изгнанниками и помышляют уничтожить эльфов, которые их изгнали. Они предназначены править миром тьмы, и когда Лолс повелит им восстать и уничтожить наземных родственников, они сделают это.

Создания тьмы. Дроу прожили под землёй так долго, что приспособились к окружению и могут видеть в темноте. Однако теперь они не могут переносить солнечный свет. Когда в Подземье заканчиваются рабы, дроу посылают под покровом ночи отряды для захвата гуманоидов, и те приводят новых несчастных томиться в подчинении. За исключением этих редких вылазок дроу предпочитают оставаться в своих подземных королевствах, где у них всё под контролем и они чувствуют себя в безопасности.

Города Подземья. Тёмные эльфы построили фантастические города в огромных пещерах, где вода и еда в изобилии. В умении обрабатывать камень они конкурируют с большинством ремесленников дварфов, но их изделия сохраняют тонкий эльфийский вкус. Изысканные поселения дроу прочные и удивительно стойкие. Дроу любят выдалбливать огромные сталагмиты и сталактиты, создавая густонаселённые острые шпили, возвышающиеся до самого потолка.

Город дроу это мегаполис, окружённый высокими стенами. Посетители не-дроу обязаны осуществлять свою деятельность за пределами стен под бдительным присмотром. Дроу выращивают и содержат гигантских пауков для защиты своих городов от незваных гостей, и поэтому их города увешаны тонкими, красивыми лентами, создающими воздушную ловушку, призванную поймать летающих врагов, которые могут парить над стенами.

Вариант: Дроу с магическими доспехами и оружием

Дроу часто носят магические доспехи и магическое оружие, которые при длительном воздействии солнечного света (от 1 часа и дольше) теряют бонусы улучшения.

У **дроу**, носящего *кольчугу +1* и *короткий меч +1*, КД 19 и бонус +1 к броскам атаки и урона коротким мечом.

У **элитного воина дроу**, носящего *проклёпанный кожаный доспех +2* и *короткий меч +2*, КД 20 и бонус +2 к броскам атаки и урону коротким мечом.

У **дроу жрицы Лолс**, носящей *чешуйчатый доспех +3*, КД 19.

Магия дроу. Дроу приспособились к жизни под землёй, и то же самое сделала их магия. Кроме использования этой магии для вырезания городов из камня, ею они наделяют своё оружие, создают новые опасные магические предметы и вызывают демонов из Бездны. Заклинатели дроу в высшей степени высокомерны, и никогда не стесняются использовать свою магию в самых отвратительных формах.

Оружие и доспехи. Дроу делают оружие из адамантина, тёмного и сверхъестественно твёрдого металла. Ремесленники дроу украшают своё оружие и доспехи узорами с мотивами паутины и пауков, а маги порой наделяют эти предметы магией, чтоб увеличить их эффективность. Однако такая магия рассеивается от воздействия солнечного света, так что оружие и доспехи дроу редко сохраняют свои бонусы улучшения и волшебные свойства, когда выносятся на поверхность.

Беспощадные политики. Политика дроу беспощадна и кишат интригами. Обычно дроу работают вместе, чтобы уничтожить общего врага или обеспечить собственное выживание. Такие союзы длятся недолго и таят в себе опасность.

Общество дроу делится на благородные дома, каждым из которых правит матрона, жаждущая увеличить престиж и мощь своего дома. Другими высокопоставленными членами дома являются кровные родственники, в то время как средний слой состоит из дроу из более слабых семей, которые поклялись в верности великим домам. В конце социальной лестницы дома находятся рабы, которыми становятся дроу низкого происхождения и иногда пленники, которые не являются дроу.

Правила матриархата. Лолс, через своих верных жриц, диктует правила обществу дроу, передаёт приказы и осуществляет заговоры. Поскольку Лолс часто появляется на Материальном Плане и напрямую наказывает тех, кто не повинуются ей, дроу научились прислушиваться к её словам и действиям, как и к приказам жриц.

В обществе дроу мужчины прислуживают женщинам. Мужчина дроу может руководить патрулём в Подземье или вылазкой на поверхность, но он докладывает женщине дроу — либо матроне своего дома, либо одной из её подчинённых. Хотя мужчины дроу могут выполнять почти любую функцию в обществе дроу, они не могут быть жрецами, и не могут управлять домами.

Склонность к ядам. Дистиллированный яд пауков и растительности Подземья часто встречается среди дроу и играет большую роль в их культуре и политике. Маги дроу придумали вязкий токсин, лишающий врагов сознания. Воины дроу покрывают свои клинки и арбалетные болты этим ядом, рассчитывая после боя на допрос или пытки.

Дроу жрица Лолс

Женщины дроу родом из благородного дома с рождения воспитываются и обучаются с единой целью — стать жрицами Лолс. Паучья Королева не позволяет мужчинам дроу занимать такие должности.

Эти жрицы исполняют волю Паучьей Королевы, и потому обладают огромной силой и влиянием в обществе дроу. Матроны, которые правят домами дроу, — самые могущественные из жриц Лолс, но при этом они обязаны поддерживать баланс между преданностью Паучьей Королеве и преданностью своей семье.

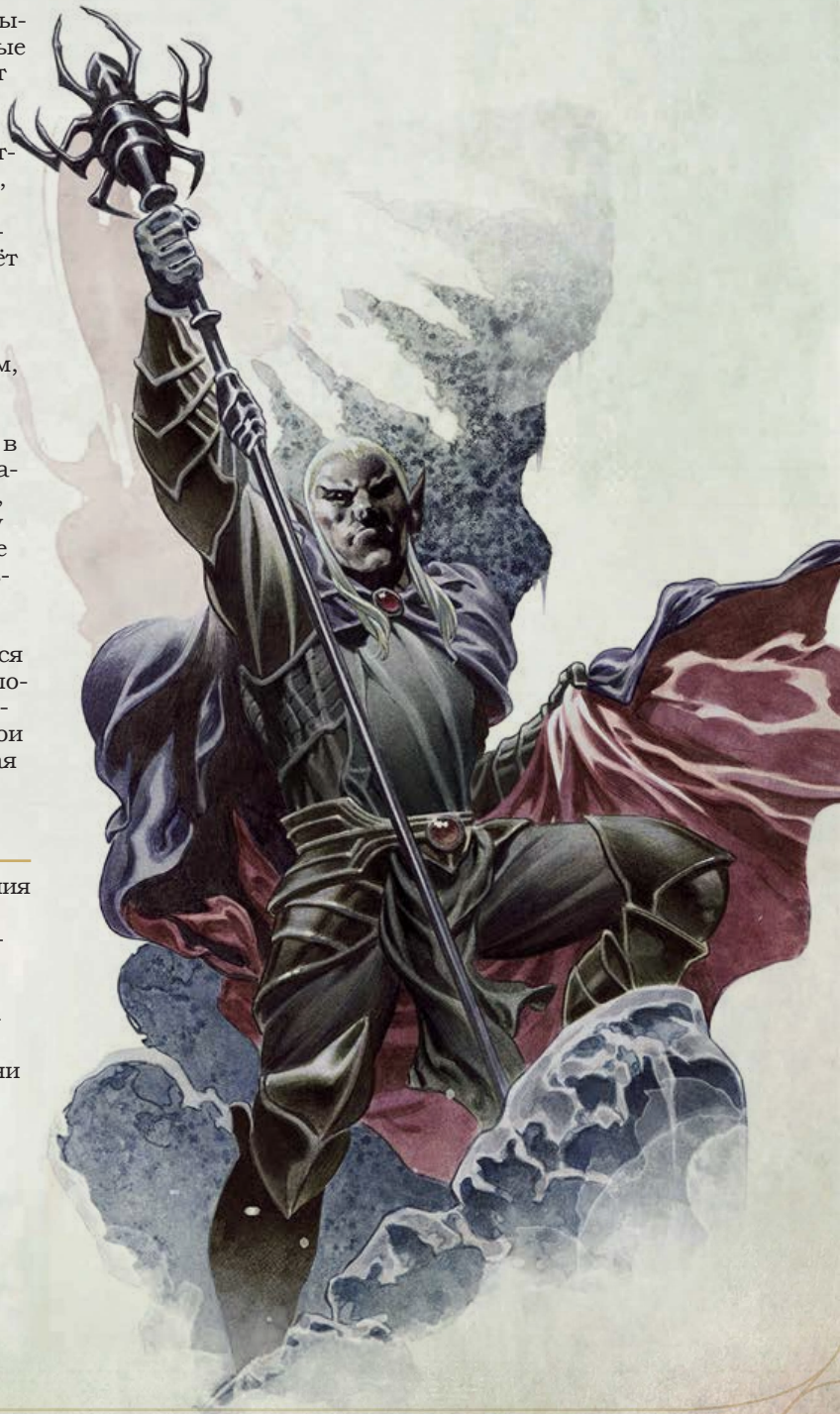
Маг дроу

Привилегированные мужчины дроу, которым не хватает силы и боевой доблести для тренировок в качестве воителей, не имеют другого выбора, кроме как начать изучать магию. Для них это вопрос выживания. Женщины дроу с естественной склонностью к магии также могут становиться магами, хотя это и происходит гораздо реже.

Элитный воитель дроу

Элитные воители дроу защищают свои дома и вышестоящих от всех врагов, хотя они и специализируются на боях с дварфами, гномами и эльфами (включая других дроу). Они часто совершают набеги на надземные поселения под покровом ночи, возвращаясь с пленниками и награбленным ещё до рассвета.

Элитными воителями дроу могут быть как женщины, так и мужчины.



«Такая порочность. Такая ужасающая жестокость. Они — мерзкий яд, отравляющий всех эльфов»

— Нэлар Отэмвэлл, эльфийский жрец Кореллона Ларетиана

Дроу

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *огонь фей [faerie fire], тьма [darkness]*

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

Дроу жрица Лолс

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)
Хиты 71 (13к8 + 13)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Спасброски Тел +4, Мдр +6, Хар +7
Навыки Внимательность +6, Проницательность +6, Религия +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 8 (3900 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может её усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки*
1/день каждое: *левитация [levitate]* (только на себя), *огонь фей [faerie fire], тьма [darkness]*

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *сопротивление [resistance], указание [guidance], уход за умирающим [spare the dying], чудотворство [thaumaturgy], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *дружба с животными [animal friendship], лечение ран [cure wounds], луч болезни [ray of sickness], обнаружение болезней и яда [detect poison and disease]*
2 уровень (3 ячейки): *защита от яда [protection from poison], малое восстановление [lesser restoration], паутина [web]*
3 уровень (3 ячейки): *призыв животных [conjure animals]* (2 гигантских паука), *рассеивание магии [dispel magic]*
4 уровень (3 ячейки): *предсказание [divination], свобода перемещения [freedom of movement]*
5 уровень (2 ячейки): *множественное лечение ран [mass cure wounds], нашествие насекомых [insect plague]*

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает две атаки плетью.

Плеть. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2) плюс урон ядом 17 (5к6).

Призыв демона (1/день). Дроу пытается магическим образом призвать Йоклол с 30-процентным шансом успеха. При провале попытки дроу получает урон психической энергией 5 (1к10). В противном случае призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.

Маг дроу

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 45 (10к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Внимательность +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *левитация [levitate]* (только на себя), *огонь фей [faerie fire], тьма [darkness]*

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд [witch bolt], волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *паутина [web], смена обличья [alter self], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *молния [lightning bolt], полёт [fly]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentackles]*
5 уровень (2 ячейки): *облако смерти [cloudkill]*

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к6–1), или дробящий урон 3 (1к8 – 1), если используется двумя руками, плюс урон ядом 3 (1к6).

Призыв демона (1/день). Дроу магическим образом призывает квазита, или пытается призвать теневого демона с 50-процентным шансом успеха. Призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.

Элитный воитель дроу

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (проклёпанная кожа, щит)
Хиты 71 (11к8 + 22)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +7, Тел +5, Мдр +4
Навыки Внимательность +4, Скрытность +10
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 5 (1800 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *левитация [levitate]* (только на себя), *огонь фей [faerie fire], тьма [darkness]*

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон ядом 10 (3к6).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

Реакции

Парирование. Дроу добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Эмпирей

Эмпиреи — это дети-небожители богов с Верхних Планов. Они невероятно красивы, статны и самоуверенны.

Проявление эмоций. Эмпиреи могут испытывать приступы божественного спокойствия или ярости. Их настроение может влиять на окружающую среду. Когда эмпирей несчастен, тучи могут заплакать солёной водой, полевые цветы окрестных лугов завянут, к берегу озера может прибить мёртвую рыбу, а деревья в ближайших лесах начнут сбрасывать листву. Когда эмпирей радуется, за ним повсюду следует солнечный свет, маленькие животные резвятся в его следах, а птицы наполняют небо радостными песнями.

Злые эмпиреи. Некоторые эмпиреи обратились к злу, после того как спустились на Нижние Планы, или из-за проклятия злых богов. Злой эмпирей не может долго существовать на Верхних Планах и, как правило, сбегает на Материальный План, где он может властвовать над царством смертных, как неукротимый тиран.

Бессмертные титаны. Эмпиреи не стареют, но могут быть убиты. Немногие эмпиреи могут представить свою смерть, поэтому в бою они сражаются бесстрашно, отказываясь верить в свой конец, даже находясь на пороге смерти. Когда эмпирей умирает, его дух возвращается на свой родной план, где один из его родителей воскрешает его, если только у родителя нет веских причин не делать этого.

Эмпирей

Огромный небожитель (титан), хаотично-добрый (75%) или нейтрально-злой (25%)

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 313 (19к12 + 190)
Скорость 50 фт., летая 50 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Спасброски Сил +17, Инт +12, Мдр +13, Хар +15
Навыки Проницательность +13, Убеждение +15
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки все
Опасность 23 (50000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой эмпирея является Харизма (Сл спасброска от заклинания 23, +15 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *бесследное передвижение [pass without trace], высшее восстановление [greater restoration], подводное дыхание [water breathing], хождение по воде [water walk]*
1/день каждое: *землетрясение [earthquake], общение [commune], огненная буря [fire storm], рассеивание добра и зла [dispel evil and good], уход в иной мир [plane shift]* (только на себя)

Легендарное сопротивление (3/день). Если эмпирей проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Эмпирей совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием эмпирея являются магическими.

Действия

Молот. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 31 (6к6+10). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе станет ошеломлённой до конца следующего хода эмпирея.

Снаряд. *Дальнобойная атака заклинанием:* +15 к попаданию, дистанция 600 фт., одна цель. *Попадание:* Урон 24 (7к6) одного из следующих видов (на выбор эмпирея): звук, излучение, кислота, огонь, силовое поле, холод или электричество.

Легендарные действия

Эмпирей может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Эмпирей восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Эмпирей совершает одну атаку.
Поддержка. Эмпирей приободряет всех невраждебных существ в пределах 120 футов от себя до концов их следующих ходов. Приободрённые существа до конца следующего хода эмпирея не могут быть очарованными и напуганными, а также совершают с преимуществом проверки характеристик и спасброски.
Сотрясающий удар (стоит 2 действия). Эмпирей бьёт молотом по полу, вызывая сотрясение. Все остальные существа, находящиеся в контакте с полом, и находящиеся в пределах 60 футов от эмпирея, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 25, иначе будут сбиты с ног.

Эттеркап

Эттеркапы похожи на человекоподобных пауков, которые, как правило, ухаживают за другими пауками, как пастух следит за стадом овец. Логова их расположены в глубинах тёмных лесов. Тонкие шёлковые нити, струящиеся из желёз в брюшной полости эттеркапа, позволяют ему ловить, опутывать и душить жертв. Также паутину используют для создания сетей и сложной системы ловушек, которые часто украшают их логова.

Тихие убийцы. Когда путешественники и исследователи отваживаются зайти на территорию эттеркапа, тот начинает красться за ними. Некоторые встречают свой конец, слепо забредая в ловушки или участки леса, окутанные паутиной. Других эттеркапы душат нитями паутины или отравляют укусом.

Лесные грабители. Хоть эттеркапы и обитают в дикой местности, они не желают жить в гармонии с природой. Лес, кишащий эттеркапами, превращается в мрачное место, задушенное паутиной и кишащее гигантскими пауками, насекомыми и другими зловещими хищниками. Существа, которые забредают слишком далеко в лес, вскоре теряются в лабиринтах из паутины, на которой висят кости и потерянные сокровища жертв эттеркапов.

Враждебность к феям. Эттеркапы — природные враги фейских созданий. Мерзкие твари расставляют сети, чтобы ловить спрайтов и пикси, которых они пожирают, и опутывают нитями деревья дриад в тщетных попытках поймать одну из них. Иногда запуганные феи прибегают к помощи посторонних для борьбы с нашествием эттеркапов, так как сами они не способны бороться со злобными тварями.

Разновидность: Паутинная удавка

Некоторые эттеркапы любят душить жертву, используя удавку, созданную из тонких нитей паутины. Эттеркап с таким оружием получает описанный ниже вариант действия, которое использует вместо атаки когтями.

Паутинная удавка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно Среднее или Маленькое существо, бросок атаки по которому эттеркап совершает с преимуществом. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4 + 2), и цель становится схваченной (Сл. высвобождения 12). Пока цель схвачена, она не может дышать, и эттеркап совершает броски атаки по ней с преимуществом.

Эттеркап

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +3, Выживание +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Паучье лазание. Эттеркап может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, эттеркап знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Эттеркап игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Эттеркап совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 4 (1к8). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2).

Паутина (перезарядка 5–6). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* Существо становится опутанным паутиной. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы со Сл 11, высвобождаясь из паутины при успехе. Эффект оканчивается, если паутина будет уничтожена. У паутины КД 10, 5 хитов, уязвимость к урону огнём, иммунитет к дробящему урону, урону психической энергией и ядом.

Эттин

Эттины — сутулые двуглавые великаны с грубыми чертами орков. Эттины никогда не моются, если могут избежать этого, поэтому их толстые шкуры обычно покрыты приличным слоем грязи и жира под вонючими мехами, в которые они одеваются. Длинные грязные патлы волос свисают на лица, а из полного кривых зубов и клыков рта смердит.

Раздвоение личности. Две головы эттина представляют собой две запертые в одном гигантском теле личности. У каждой головы свой разум, характер, имя, свои предпочтения и вкусы. Привязанные друг к другу с рождения, они редко испытывают одиночество или уединённость. Этот постоянный контакт порождает неприязнь, поэтому эттин постоянно спорит и ругается сам с собой, а две головы постоянно бранят друг друга за малейшую оплошность.

Когда другие существа обращаются к эттину, они складывают оба имени каждой из голов, получая таким образом одно общее имя, относящееся ко всему существу в целом. Если одну голову эттина зовут Харгл, а вторую — Варгл, то всего эттина другие существа будут звать Харглварглл.

Отшельники. Конфликтующие сами с собой эттины нетерпимы и к другим эттинам, поскольку разговор между двумя эттинами почти всегда представляет собой ругающуюся толпу из четырёх воинственных голов. Из-за этого большинство эттинов живёт в одиночестве, терпя других только для размножения.

Две головы эттина всегда одного пола с телом. Среди эттинов доминирует женский пол, и именно они являются инициаторами брачных ритуалов. После нахождения подходящего логова, женщина охотится и завоёвывает мужчину, который кормит её и заботится о ней во время шестимесячной беременности. Как только рождается ребёнок, мужчина эттин освобождается от рабства. Когда ребёнок становится достаточно взрослым, чтобы охотиться для себя, мать посылает его подальше и покидает логово.

Одна голова хорошо, а две — лучше. Эттин может разрешить личностные разногласия и полностью посвятить себя задаче, когда сосредоточен на выгодной обоим головам цели или перед общей угрозой. Эттин воюет с оружием в каждой руке, что позволяет делать две атаки, направляемые соответствующей головой. Когда эттин спит, одна из его голов остаётся настороже, только так получая мгновения уединения, и высматривая любого, кто посмеет нарушить такое драгоценное одиночество.

Связь с орками. На древнем диалекте Общего, слово «эттин» означает «уродливый великан». В орочьих легендах говорится, как однажды они наткнулись на храм Демогоргона, волшебство которого превратило их в гигантских пародий на двуглавого Князя Демонов. Доведённые до безумия, эти существа разбрелись по пустошам, и стали первыми эттинами.

Какой бы ни была правда о происхождении эттинов, орки считают их дальними родственниками, и орочьи племена нередко нанимают эттинов в качестве охранников, разведчиков и мародёров. Эттины недолюбливают орочьи порядки, но орки могут расположить их обещанием пищи и трофеев.

Эттин

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (–1)	17 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Великаний, Орочий
Опасность 4 (1100 опыта)

Две головы. Эттин совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от глухоты, испуга, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

Неусыпный. Когда одна голова эттина спит, друга бодрствует.

Действия

Мультиатака. Эттин совершает две атаки: одну боевым топором и одну моргенштерном.

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к8+5).

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (2к8+5).

Юань-ти

Юань-ти — хитрый змеиный народ, лишённый сострадания. В далёких храмах, построенных в джунглях, болотах и пустынях, юань-ти строят планы о том, как будут господствовать над остальными расами, а самих себя сделают богами.

Потерянная человечность. Юань-ти раньше были людьми, которые процветали на заре цивилизации и поклонялись змеям как тотемным животным. Они превозносили змеиную гибкость, расчётливое самообладание и смертоносность. Их передовая философия учила, что добродетель состоит в отрешённости от эмоций и в ясных сосредоточенных мыслях.

Культура юань-ти была одной из богатейших в мире смертных. Их воины были легендарны, их империи всегда расширялись. Храмы юань-ти стояли в центре древних метрополий, вознося молитвы богам, которым они стремились подражать. Со временем змеиные боги услышали эти молитвы, и их шипящие голоса ответили из тьмы, сказав юань-ти, что те должны делать. Религия юань-ти становилась всё более фанатичной в своём выражении. Культы начинали поклоняться змеиным богам и подражали им, практикуя каннибализм и человеческие жертвоприношения. Посредством грязного колдовства юань-ти скрещивались со змеями, полностью жертвуя своей человечностью, чтобы стать полностью подобными змеиным богам как внешне, так и в мыслях и эмоциях.

Змеиные короли павших империй. Юань-ти рассматривали свою физическую трансформацию как торжественный момент в истории своей расы, позволяющий сбросить хрупкую человечность как мёртвую кожу. Те, кто не трансформировались, стали рабами или едой для благословлённых змеиными богами. Но империи юань-ти распались или были побеждены теми, кто сражался против рабства и каннибализма, и змеиный народ покинул руины своих великих столиц, уединившись от других рас.

Холод сердца. Человеческие эмоции чужды большинству юань-ти, которые понимают настроение только как уязвимость, которую можно эксплуатировать. Юань-ти рассматривают мир и события своей собственной жизни с таким экстремальным прагматизмом, что ими почти невозможно манипулировать, влиять или контролировать немагическими способами, в то время как сами они стремятся контролировать других существ через ужас, удовольствие или благоговение.

Юань-ти знают, что мир, которым они надеются управлять, не может быть удержан надолго грубой силой, и что многие существа будут отказываться служить. Поэтому юань-ти сперва влияют на других существ обещаниями богатства и силы. Снова и снова гуманоидные культуры делают фатальную ошибку, доверившись юань-ти. Они забывают, что те случаи, когда юань-ти действуют благородно или оказывают помощь в тяжёлое время, являются лишь деталями грандиозного замысла.

Лидеры юань-ти — хитрые и безжалостные тактики, охотно жертвующие меньшими юань-ти, если возможная победа оправдает эти потери. Им чужд честный бой, и они при любой возможности устраивают засады.

Фальшивое поклонение. Жизни юань-ти вращается вокруг их храмов, однако юань-ти не любят богов, которым они поклоняются. Вместо этого они рассматривают поклонение как способ достижения силы. Юань-ти верят, что индивид, у которого окажется достаточно силы, сможет поглотить и заменить одного из богов юань-ти. Юань-ти стремятся к вознесению, и готовы совершить самые ужасные злодейства, чтобы его достичь.

«Юань-ти отбросили человечность давным-давно, а вместе с ним и своё здравомыслие».

— из книги «Владыки запретного города» Кодо Видака

Отродье юань-ти

Большой монстр (перевёртыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 127 (15к10 + 45)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +6
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15
Языки Бездны, Драконий, Общий
Опасность 7 (2900 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Большую змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врождённое колдовство (только в облике отродья). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только змеи)
3/день: *внушение [suggestion]*
1/день: *ужас [fear]*

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака (только в облике отродья). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или три рукопашные атаки, но Укус и Сжимание может использовать только по одному разу.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон ядом 10 (3к6).

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

Скимитар (только в облике отродья). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Длинный лук (только в облике отродья). *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 12 (2к8+3) плюс урон ядом 10 (3к6).

Отродье Юань-ти

Отродья юань-ти — чудовищные змеи с крепкими гуманоидными торсами и руками. Отродья формируют наивысшую касту в обществе юань-ти, и они ближе остальных приблизились к расе, которую змеиные боги уготовали им. Они руководят подготовкой планов и выполнением тёмных обрядов в надежде однажды стать правителями мира.

Юань-ти проклинатель

Проклинатель — ужасная смесь человеческих и змеиных черт. Известны три типа проклинателей, хотя и другие типы также возможны. Проклинатели формируют среднюю касту в обществе юань-ти, и охотятся со стрелами, смазанными собственным ядом. Они используют магическую силу внушения, чтобы принудить врагов сдаться.

Юань-ти проклинатель

Средний монстр (перевёртыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Бездны, Драконий, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врождённое колдовство (только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только змеи)
3/день: *внушение [suggestion]*

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вид проклинателя. Юань-ти может быть нескольких видов:

Вид 1: Человеческое тело со змеиной головой
Вид 2: Человеческая голова и тело со змеями вместо рук
Вид 3: Человеческая голова и торс со змеиным телом вместо ног

Действия для вида 1

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но Укус может использовать только раз.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Скимитар (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 2

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 3

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но Сжимание может использовать только раз.

Укус (только в облике змеи). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а юань-ти не может сжимать другую цель.

Скимитар (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Змеиные боги

Юань-ти почитают ряд могущественных сущностей как богов, в том числе следующих:

Дендар, Ночная Змея. Последователи Дендары говорят, что однажды она вырастет настолько большой, питаясь страхами и кошмарами мира, что сожрёт его целиком. Юань-ти, которые служат Дендаре, терроризируют других существ всеми возможными способами, усиливая и подпитывая страхи гуманоидов, чтобы накормить Ночную Змею.

Мершолк, Владыка Ямы. Мершолк это уже долгое время дремлющее верховное божество пантеона юань-ти. Когда почитание Мершолка ослабло, он ушёл в спячку. Жрецы Мершолка, отродья юань-ти, поддерживают традиции живых жертвоприношений и причиняют страдания во имя бога. Они верят, что при совершении достаточного количества гнусных деяний Мершолк пробудится и вернёт юань-ти на их законное место.

Ссет, Шипящая Смерть. Ссет явился к юань-ти древности в форме крылатого юань-ти, который называл себя воплощением Мершолка. Говоря голосом Мершолка, Ссет поклялся вытащить юань-ти из упадка и построить новую империю. Многие поклонявшиеся Мершолку после этого стали последователями Ссета. Некоторые юань-ти уже давно подозревают, что Ссет — узурпатор, который воспользовался сном Мершолка, чтобы сделать себя богом. Они думают, что Ссет мог даже поглотить Мершолка, и теперь он отвечает на молитвы последователей Мершолка, а его жрецы переманивают в свою веру или пожирают наиболее упорных поклонников старого бога.

Чистокровная юань-ти

Средний гуманоид (юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Внимательность +3, Обман +6, Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, Драконий, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только змеи)
3/день каждое: *внушение [suggestion], ядовитые брызги [poison spray]*

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает две рукопашные атаки.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6+1).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1) плюс урон ядом 7 (2к6).

Чистокровная юань-ти

Чистокровные образуют низшую касту в обществе юань-ти. Они очень похожи на людей, но при тщательном осмотре разница заметна, потому что у них всегда есть какие-то намёки на их истинную природу, как, например, чешуйчатые пятна на руках, змеиные глаза, заострённые зубы или раздвоенный язык. Одевая накидки и капюшоны, они притворяются людьми и просачиваются в цивилизованные земли для сбора информации, похищений заключённых ради допроса и жертвоприношения, и для торговли с теми, у кого есть что-то, что может помочь воплощению их бесчисленных планов.

Юголоты

Юголоты — вероломные исчадия, населяющие планы Ахерон, Геенна, Гадес и Карцери. Они служат в качестве наёмников и печально известны тем, что часто меняют сторону. Они — воплощение алчности. Перед тем, как встать под чьё-либо знамя, юголот обязательно задаст один-единственной вопрос: что мне лично это даст?

Порождения Геенны. Первые юголоты были созданы сестринской общиной ночных карг на Геенне. Широко распространено поверье, что работу по созданию юголотов заказал Асмодей, Лорд Девяти Преисподних, в надежде создать армию исчадий, не привязанных к Девяти Преисподним. В процессе создания этой новой армии карги изготовили четыре магических книги, в которых записали истинные имена каждого созданного юголота, кроме одного, Генерала Геенны. Эти тома были названы *Книгами Перечёта*. Поскольку знание истинного имени исчадия даёт власть над ним, карги использовали эти книги, чтобы заручиться верностью юголотов. Также они использовали эти книги, чтобы записать имена прочих исчадий, которые перешли им дорогу. По слухам, в *Книгах* также содержатся истинные имена нескольких демонических повелителей и архидьяволов.

Мелкая зависть и постоянные склоки привели к распаду сестринской общины, и в процессе последовавшего за этим дележа власти *Книги Перечёта* были утеряны или украдены. Юголоты, более не обязанные служить кому-либо, обрели независимость и теперь предлагают свои услуги тому, кто больше предложит.

Наёмники-исчадия. Призываемые юголоты требуют много за свои время и верность. Какое бы обещание ни дал юголот, оно будет нарушено, как только возникнет возможность получше. В отличие от демонов, с юголотами можно торговаться и вести переговоры, но в отличие от дьяволов они редко держат слово.

Юголотов можно найти где угодно, но высокая стоимость поддержания верности армии юголотов обычно не по карману никакому военачальнику на Материальном Плане.

Будучи эгоистичными существами, юголоты постоянно ссорятся между собой. Армия юголотов более организованна, чем орда демонов, но гораздо менее упорядочена, чем легион дьяволов. Если отсутствует сильный лидер, который держит их в узде, юголоты сражаются просто из склонности к насилию, и только пока им это выгодно.

Обратно в Геенну. Когда юголот погибает, он растворяется лужей ихора и формируется заново с полными силами в Мрачной вечности Геенны. Только на своём родном плане юголот может быть уничтожен навсегда. Юголоты знают это, и действуют соответственно. Когда их призывают на другие планы, юголоты сражаются, особо не заботясь о своей безопасности. В Геенне же, если поражение и смерть начинают казаться неминуемыми, юголот с гораздо большей вероятностью станет просить о пощаде или попытается бежать.

Когда юголот уничтожается навсегда, его имя исчезает из всех *Книг Перечёта*. Если юголота создают заново в процессе нечестивого ритуала, требующего использования душ других существ, его имя заново появляется в книгах.

Арканалот

Ультролот

Никалот

«Власть. Мы все её жаждем, но лишь единицы из нас заслуживают её».

— Шемешка Мародёр, арканалот из Сигила

Книги Перечёта. Когда все четыре копии *Книг Перечёта* исчезли, Асмодей и ночные карги потеряли контроль над созданными ими юголотами. Каждая из четырёх *Книг Перечёта* всё ещё существует, переходя с плана на план, где смелые и глупые периодически натыкаются на них. Юголот, которого призвали с помощью истинного имени, содержащегося в *Книге*, вынужден покорно служить вызывателю. Юголоты ненавидят, когда их контролируют таким образом, и не стесняются дать знать о своём неудовольствии. Как непослушное дитя, юголоты будут следовать приказу буквально, при этом ища возможность трактовать его неверным образом.

Генерал Геенны. Где-то на серных равнинах Геенны бродит настолько могущественный ультролот, что никто не смеет бросить вызов его силе. Это Генерал Геенны. Многие юголоты ищут этого великого генерала в надежде поступить ему на службу. Они убеждены, что служба Генералу Геенны приносит силу и престиж среди обитателей нижних планов.

Как бы то ни было, ни одно исчадие не сможет найти Генерала Геенны, если он сам того не пожелает. Его истинное имя неизвестно, и даже *Книги Перечёта* не содержат упоминания об этом могущественном воплощении истинного зла.

Арканалот

Арканалоты — пронырливые существа с человекоподобными телами и головами шакалов, но они могут с помощью магии принимать облик любого гуманоида. Этим они пользуются, чтобы заручиться доверием существ, с которыми они ведут переговоры, заменяя шакальи оскалы на обворожительные улыбки.

Вне зависимости от выбранного облика, арканалот всегда выглядит ухоженным и одет в дорогие облачения. Арканалоты, являясь высокоинтеллектуальными заклинателями, командуют подразделениями низших юголотов и ведут учёт контрактов, записей и счетов себе подобных.

Арканалоты говорят и пишут на всех языках, что делает их искусными дипломатами и переговорщиками. Если арканалоту хорошо заплатить, он может тонко и незаметно способствовать заключению союзов и альянсов, точно так же, как переметнувшийся на другую сторону арканалот может даже самые хорошо подготовленные мирные переговоры превратить в тотальную войну. За свои время и талант исчадие обычно требует информацию или мощные магические вещи, которые он может обменять на ещё большее количество информации.

Меззолот

Значительная часть популяции юголотов состоит из меззолотов, насекомоподобных существ размером с человека, покрытых хитиновыми пластинами. Меззолоты — пехотинцы армий юголотов; их широко посаженные глаза сияют красным светом, когда они бросаются на врагов.

Меззолотом движет жажда награды и насилия, и если могущественное существо предложит хотя бы что-то одно из двух, меззолота можно будет привлечь на службу. Хотя на всех четырёх руках у него смертоносные когти, обычно в двух из них меззолот держит трезубец. Если его окружат враги, меззолот может выдохнуть токсические пары, которые вызывают удушье и могут убить целую группу существ.

Никалот

Никалоты, элитные воздушные штурмовики юголотов, выглядят как мускулистые горгульи. Они стремительно взмывают в небо на своих мощных крыльях, похожих на крылья летучих мышей, а их бритвенно-острые когти на руках и ногах с лёгкостью рассекают плоть и кость. Никалот — кошмарный враг, он внезапно и безо всякого предупреждения наносит мощный удар, а потом телепортируется прочь. Он использует врождённые магические способности, чтобы становиться невидимым или создавать свою иллюзорную копию, таким образом ещё больше вводя в замешательство своих врагов.

Никалоты — наиболее лояльные из юголотов. Если они находят злобного хозяина, который хорошо к ним относится, они вряд ли нарушат соглашение с ним, если только им не пообещают действительно хорошую награду.

Ультролот

Ультролоты командуют армиями юголотов в Войне Крови. Ультролот выглядит как худощавый серокожий гуманоид с вытянутой головой. Он безлик, если не считать двух овальных глаз. Эти глаза могут становиться сверкающими резервуарами света, который сковывает других существ, заставляет трепетать и делает беспомощными.

Ультролоты постоянно разрабатывают планы по дальнейшему увеличению личной власти, и не прочь вцепиться друг другу в горло. В те моменты, когда они не наняты сражаться в Войне Крови, ультролоты во главе отрядов юголотов бродят по планам, действуя как криминальные главари или предводители злых наёмников.

Имея репутацию жестоких существ, ультролоты обычно командуют в бою своими подчинёнными, а сами при этом не сражаются. Младшие юголоты знают своё место, и когда их призывает юголот, они не требуют награды за службу.

Вариант: Призыв юголотов

У некоторых юголотов может быть действие, позволяющее им призывать других юголотов.

Призыв юголота (1/день). Юголот выбирает, кого призвать, и пытается это сделать.

- **Арканалот** получает 40% шанс призыва одного арканалота.
- **Меззолот** получает 30% шанс призыва одного меззолота.
- **Никалот** получает 50% шанс призыва 1к4 меззолотов или одного никалота.
- **Ультролот** получает 50% шанс призыва 1к6 меззолотов, 1к4 никалотов или одного ультролота.

Призванный юголот появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует самостоятельно (кроме случая, когда призывающим был ультролот, так как в этом случае призванный юголот действует как его союзник), и не имеет способности призывать других юголотов. Призванный юголот существует в течение 1 минуты, или пока призыватель не умрёт или бонусным действием его не отпустит.

Арканалот

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 104 (16к8 + 32)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Инт +9, Мдр +7, Хар +7
Навыки Внимательность +7, Магия +13, Обман +9, Проницательность +9
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону кислота, яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 12 (8400 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённого колдовства арканалота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная стрела [magic missile], невидимость [invisibility]* (только на себя), *раскалённый металл [heat metal], смена обличья [alter self], тьма [darkness]*

Сопротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арканалота являются магическими.

Использование заклинаний. Арканалот является заклинателем 16 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [fire bolt], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *бнаружение магии, опознание [identify], Тензеров парящий диск [Tenser's floating disk], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *внушение [suggestion], воображаемая сила [phantasmal force], обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], ужас [fear]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], переносящая дверь [dimension door]*
5 уровень (2 ячейки): *связь с иным миром [contact other plane], удержание чудовища [hold monster]*
6 уровень (1 ячейка): *пляшущая молния [chain lightning]*
7 уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death]*
8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума [mind blank]*

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (2к4+3). Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Телепортация. Арканалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Меззолот

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +3
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону кислота, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой меззолота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

2/день каждое: *рассеивание магии [dispel magic], тьма [darkness]*
1/день: *облако смерти [cloudkill]*

Сопротивление магии. Меззолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием меззолота являются магическими.

Действия

Мультиатака. Меззолот совершает две атаки: одну когтями, и одну трезубцем.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к4+4).

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4), или колющий урон 8 (1к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Телепортация. Меззолот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Никалот

Большое исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 123 (13к10 +52)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Внимательность +4, Запугивание +6, Скрытность +4
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону кислота, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт.
Опасность 9 (5000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой никалота является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость [invisibility]* (только на себя), *обнаружение магии [detect magic], отражения [mirror image], рассеивание магии [dispel magic], тьма [darkness]*

Сопротивление магии. Никалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием никалота являются магическими.

Действия

Мультиатака. Никалот совершает две рукопашные атаки, либо одну рукопашную атаку и телепортируется до или после атаки.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе будет получать рубящий урон 5 (2к4) в начале каждого своего хода из-за раны. Каждый раз, когда никалот попадает этой атакой по цели с такой раной, урон, причиняемый раной, увеличивается на 5 (2к4). Любое существо может действием закрыть рану успешной проверкой Мудрости (Медицина) со Сл 13. Рана также закрывается, если цель получает магическое лечение.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 18 (2к12+5).

Телепортация. Никалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Ультролот

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 153 (18к8 + 72)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Навыки Внимательность +7, Запугивание +9, Скрытность +8
Сопротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону кислота, яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 13 (10000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ультролота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *внушение [suggestion], невидимость [invisibility]* (только на себя), *обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts], подсматривание [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], смена обличья [alter self], тьма [darkness]*
3/день каждое: *огненная стена [wall of fire], переносящая дверь [dimension door], ужас [fear]*
1/день каждое: *огненная буря [fire storm], множественное внушение [mass suggestion]*

Сопротивление магии. Ультролот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием ультролота являются магическими.

Действия

Мультиатака. Ультролот может использовать Гипнотический взгляд и совершает три рукопашные атаки.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Гипнотический взгляд. Глаза ультролота наливаются опалесцирующим светом, и он нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит ультролота, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17 от этой магии, иначе станет очарованной до конца следующего хода ультролота. Очарованная цель является ошеломлённой. Если спасбросок был успешным, цель получает иммунитет к взгляду этого ультролота на следующие 24 часа.

Телепортация. Ультролот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Приложение А: Прочие существа

В этом приложении приводятся параметры различных зверей, насекомых и прочих созданий. Параметры приводятся в порядке алфавитного перечисления названий существ.

Бабуин

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 3 (1к6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тактика стаи. Бабуин совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник бабуина.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1 (1к4 – 1).

Барсук

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 3 (1к4 + 1)
Скорость 20 фт., копая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Вариант: Доспехи боевого коня

У боевого коня в доспехах КД зависит от того, какие именно доспехи на него надеты (подробности о доспехах скакунов смотрите в *Книге игрока*). В КД коня уже включён модификатор Ловкости, если он применим. Доспехи не меняют показатель опасности коня.

КД	Доспех	КД	Доспех
12	Кожаный	16	Кольчужный
13	Проклёпанная кожа	17	Наборный
14	Колечный	18	Латный
15	Чешуйчатый		

Белый медведь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 40 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (1к8+5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5).

Вариант: Пещерный медведь

Некоторые медведи адаптировались к жизни под землёй, где они питаются подземными лишайниками и слепой рыбой. Известные как пещерные медведи, эти агрессивные чудища с грубой тёмной шерстью наделены тёмным зрением с радиусом 60 футов. В остальном у них статистика как у белого медведя.

Боевой конь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Растаптывающий рывок. Если конь переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой копытами, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку копытами.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Бурый медведь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 34 (4к10 + 12)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6+4).

Верблюд

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 9
Хиты 15 (2к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (–1)	14 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Ворг

Волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4+2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Гоблинский, язык Воргов
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Ворг совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Ворг это злой хищник, наслаждающийся охотой и пожиранием тех, кто слабее его. Хитрые и злобные ворги рыщут по дикой местности или выращиваются гоблинами и хобгоблинами, которые используют воргов в качестве скакунов, но ворг растерзает всадника, если почувствует голод или плохое обращение. Ворги говорят на своём собственном языке и Гоблинском, а некоторые из них говорят и на Общем языке.

Ворон

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые когда-либо слышал, таким как чей-то шёпот, плач ребёнка или звуки животных. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Гигантская акула

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 0 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (–5)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Внимательность +3
Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Кровавое бешенство. Акула совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 22 (3к10+6).

Длина **гигантской акулы** достигает 30 футов, и обычно она водится в глубоких океанах. Они отчаянны и бесстрашны, и охотятся на всё, что им встретится, включая китов и кораблей.

Гиена

Гигантская гиена

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Буйство. Если гиена в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, она может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3).

Гигантская жаба

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 39 (6к10 + 6)
Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Жаба может дышать и воздухом и под водой.

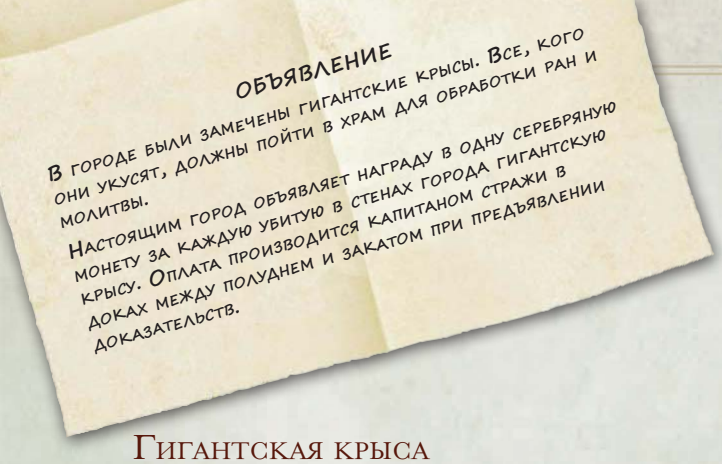
Прыжок с места. Жаба совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2) плюс урон ядом 5 (1к10), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а жаба не может кусать другую цель.

Проглатывание. Жаба совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Среднего, которую уже держит в захвате. Если эта атака попадает, цель становится проглоченной, а захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи жабы, а также получает урон кислотой 10 (3к6) в начале каждого хода жабы. У жабы может быть проглоченной только одна цель одновременно.

Если жаба умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным ей, и может высвободиться из трупа, потратив 5 футов перемещения, падая при выходе ничком.



Гигантская крыса

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Крыса совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник крысы.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Вариант: Больные гигантские крысы

Некоторые гигантские крысы переносят болезни, распространяющиеся через укус. У больной гигантской крысы показатель опасности 1/8 (25 опыта) и описанное ниже действие вместо обычной атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе заболеет. Пока болезнь не вылечена, цель не может восстанавливать хиты кроме как магией, и максимум её хитов уменьшается на 3 (1к6) каждые 24 часа. Если из-за этой болезни максимум хитов цели уменьшается до 0, она умирает.

Гигантская куница

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 9 (2к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3).

Гигантская летучая мышь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 22 (4к10)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрость (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Гигантская лягушка

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). Пока цель схвачена, она опутана, а лягушка не может кусать другую цель.

Проглатывание. Лягушка совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Маленького, которую схватила. Если атака попадает, цель становится проглоченной, и захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи лягушки, а также получает урон кислотой 5 (2к4) в начале каждого хода лягушки. У лягушки может быть проглоченной только одна цель одновременно.

Если лягушка умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным ей, и может высвободиться из трупа, потратив 5 футов перемещения, падая при выходе ничком.

Гигантская многоножка

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получит урон ядом 10 (3к6). Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже после восстановления хитов, и цель парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантская оса

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантская сова

Большой зверь, нейтральный

Класс Доспеха 12
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 5 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки язык Гигантских сов, понимает Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит на них
Опасность 1/4 (50 опыта)

Облёт. Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острые зрение и слух. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 8 (2к6+1).

Гигантские совы часто дружат с феями и другими лесными существами, и являются защитниками лесного мира.

Гигантская человекообразная обезьяна

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 157 (15к12 + 60)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Навыки Атлетика +9, Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 22 (3к10+6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 50/100 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 30 (7к6+6).

Гигантская ядовитая змея

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к4+4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантская ящерица

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Гигантских ящериц можно сделать ездовыми или упряжными животными. Людоящеры держат их в качестве питомцев, а подземные гигантские ящерицы служат скакунами и вьючными животными дроу, дуэргарам и прочим обитателям Подземья.

Вариант: Особенности гигантских ящериц

У некоторых гигантских ящериц есть одна или обе из следующих особенностей:

Задержка дыхания. Ящерица может задержать дыхание на 15 минут (ящерица с этой особенностью также обладает скоростью плавания 30 футов).

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Гигантский барсук

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Барсук совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (2к4+1).

Гигантский гриф

Большой зверь, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки понимает Общий, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Острое зрение и тонкий нюх. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Тактика стаи. Гриф совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

Действия

Мультиатака. Гриф совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к6+2).

У **гигантского грифа** сильный интеллект и злобный характер. В отличие от младших родственников, он может напасть на раненое существо, чтобы приблизить его конец. Гигантские грифы известны тем, что специально выискивают существ, страдающих от жажды или голода, и радуются их страданиям.

Гигантский кабан

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Гигантский козёл

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Атака в броске. Если козёл переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 5 (2к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Устойчивый. Козёл совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 8 (2к4+3).

Гигантский краб

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Навыки Скрытность +4
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Краб может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). У краба две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Гигантский крокодил

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 85 (9к12 + 27)
Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

Мультиатака. Крокодил совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (3к10+5), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и крокодил не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель, не схваченная крокодилом. *Попадание:* Дробящий урон 14 (2к8+5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног.

Щупальце осьминога

Гигантский лось

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 42 (5к12 + 10)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (–2)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки язык Гигантских лосей, понимает Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит на них
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если лось переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6+4).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* Дробящий урон 22 (4к8+4).

Величественные **гигантские лоси** встречаются так редко, что считаются предвестниками важных событий, таких как рождение короля. Легенды гласят, что боги, посещающие Материальный План, принимают облик гигантских лосей. Во многих культурах считается, что охота на этих существ навлекает гнев богов.

Гигантский морской конёк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 16 (3к10)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Атака в броске. Если морской конёк переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Подводное дыхание. Морской конёк может дышать только под водой.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1).

Так же, как и их младшие родственники, **гигантские морские коньки –** это тихие разноцветные рыбы с длинными телами и изогнутыми хвостами. Водные эльфы тренируют из них скакунов.

Гигантский огненный жук

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Свечение. Жук испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 2 (1к6 – 1).

Гигантский огненный жук это ночное существо, получившее название из-за пары светящихся желёз, испускающих свет. Шахтёры и искатели приключений ценят этих существ, так как железы испускают свет в течение 1к6 дней после смерти жука. Чаще всего гигантские огненные жуки встречаются под землёй, а также в тёмных лесах.

Гигантский орёл

Большой зверь, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 13
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 10 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки язык Гигантских орлов, понимает Ауран и Общий, но не говорит на них
Опасность 1 (200 опыта)

Острое зрение. Орёл совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Орёл совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Гигантский огненный жук

Гигантский орёл

Гигантские орлы – это благородные существа, обладающие своим собственным языком, и понимающие речь на Общем. У пары гигантских орлов в гнезде обычно находится до четырёх яиц или птенцов (птенцов считайте обычными орлами).

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 52 (8к10 + 8)
Скорость 10 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	4 (–3)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 10 (2к6+3). Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 20 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Гигантский паук

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Навыки Скрытность +7
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Паутина (перезарядка 5–6). *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо. *Попадание:* Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

При охоте на добычу **гигантский паук** плетёт хитрые полотнища из паутины и стреляет липкими нитями из желёз, расположенных внизу брюшка. Гигантские пауки чаще всего встречаются под землёй, в логовах под потолком или в тёмных, заполненных паутиной трещинах. В таких логовах часто находятся коконы с предыдущими жертвами.

Гигантский паук

Гигантский паук-волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +7
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 7 (2к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантский паук-волк, чей размер меньше, чем у обычного гигантского паука, охотится на открытой местности, скрываясь в ямах, трещинах или кучах мусора.

Гигантский скорпион

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Скорпион совершает три атаки: две клешнями, и одну жалом.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к8+2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). У скорпиона две клешни, и в каждой он может держать в захвате только по одной цели.

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 12, получая урон ядом 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантский удав

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 60 (8к12 + 8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 +4).

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и удав не может сжимать другую цель.

Гиена

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тактика стаи. Гиена совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гиены.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Гриф

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Острое зрение и тонкий нюх. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Тактика стаи. Гриф совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к4).

Ездовая лошадь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 8 (2к4+3).

Ездовая лошадь

Исчезающий паук

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 32 (5к10 + 5)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Эфирный скачок. Паук может бонусным действием магическим образом переместиться с Материального Плана на Эфирный План, или наоборот.

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Исчезающий паук обладает магической способностью переходить на Эфирный План и возвращаться обратно. Он появляется из ниоткуда и быстро исчезает после нападения. Из-за того, что он перемещается по Эфирному Плану перед возвращением на Материальный План, кажется, что он телепортируется.

Кабан

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 7 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6+1).

Квиппер

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Кровавое бешенство. Квиппер совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Квиппер может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Квиппер это плотоядная рыба с острыми зубами. Квипперы могут адаптироваться к любой водной среде, включая холодные подземные озёра. Они часто собираются в рои; статистика роя квипперов представлена ниже.

Козёл

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

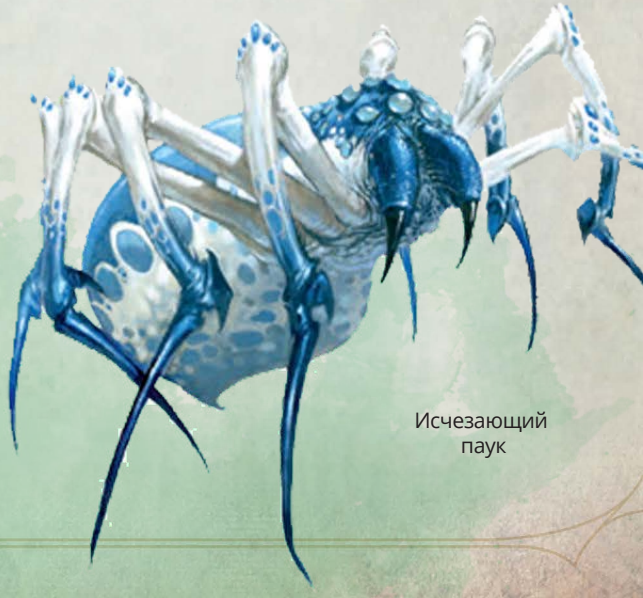
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Атака в броске. Если козёл переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 2 (1к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног.

Устойчивый. Козёл совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4+1).



Исчезающий паук

Косатка

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 90 (12к12 + 12)
Скорость 0 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства слепое зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Косатка не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Косатка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 21 (5к6+4).

Кошка

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 2 (1к4)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тонкий нюх. Кошка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

Краб

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Навыки Скрытность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Амфибия. Краб может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 1.

Кровавый ястреб

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Ястреб совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник ястреба.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Получивший своё название за алые перья и агрессивный характер **кровавый ястреб** бесстрашно нападает практически на всех животных, орудуя похожим на кинжал клювом. Кровавые ястребы нападают на добычу большими стаями.

Крокодил

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Скрытность +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10+2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, а крокодил не может кусать другую цель.

Крыса

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Куница

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Куница совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Крыса

Лев

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник льва.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Прыжок с разбега. При разбеге в 10 футов лев может прыгнуть в длину на 25 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Летающая змея

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14
Хиты 5 (2к4)
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Облёт. Змея не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1 плюс урон ядом 7 (3к4).

Летающая змея это яркая змея с крыльями, обитающая в далёких джунглях. Племенные народы, а также культисты иногда приручают летающих змей, делая из них посланников, переносящих в своих кольцах свитки.

Летучая мышь

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1.

Лось

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске: Если лось переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* Дробящий урон 8 (2к4+3).

Мерцающий пёс

Лютый волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 37 (5к10 + 10)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Лягушка

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Навыки Внимательность +1, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 0 (0 XP)

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 футов и прыжки в высоту на расстояние до 5 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

У **лягушки** нет эффективных атак. Она питается крохотными насекомыми и обычно обитает у воды, в деревьях или под землёй. Статистику лягушки можно использовать для изображения **жабы**.

Мамонт

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	9 (–1)	21 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 6 (2300 опыта)

Растаптывающий рывок. Если мамонт переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 18, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, мамонт может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 25 (4к8+7).

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* Дробящий урон 29 (4к10+7).

Мамонт это похожее на слона существо с толстым мехом и длинными бивнями. Более коренастые и свирепые чем обычные слоны, мамонты обитают в самых разных климатических районах, от субарктики до субтропиков.

Мастифф

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Мастиффы это внушительные собаки, ценящиеся гуманоидами за преданность и острые чувства. Мастиффов можно дрессировать как сторожевых, охотничьих или боевых псов. Полурослики и другие Маленькие гуманоиды используют их в качестве скакунов.

Мерцающий пёс

Средняя фея, законно-добрая

Класс Доспеха 13
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки язык Мерцающих псов, понимает Сильван, но не говорит на нём
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Пёс совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1).

Телепортация (перезарядка 4–6). Пёс магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 40 футов в свободное пространство, которое он видит. До или после телепортации пёс может совершить одну атаку укусом.

Мерцающий пёс получил своё название за способность исчезать и возникать в другом месте. Он использует это умение и для нападения и для уклонения от чужих атак. У мерцающих псов старая вражда с ускользающими зверьми, и они сразу нападают на них, как только заметят.

Морской конёк

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 0 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	12 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 0 (0 XP)

Подводное дыхание. Морской конёк может дышать только под водой.

Мастифф

Мул

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Вьючное животное. Мул считается Большим животным при определении его грузоподъёмности.

Устойчивый. Мул совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4+2).

Носорог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если носорог переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 14 (2к8+5).

Олень

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 4 (1к8)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к4).

Орёл

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 3 (1к6)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Острое зрение. Орёл совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Осьминог

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 3 (1к6)
Скорость 5 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 30 минут.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкость (Скрытность), находясь под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 1, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 10). Пока цель схвачена, осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 5 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Охотничья акула

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Кровавое бешенство. Акула совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8+4).

Охотничья акула, которая меньше гигантской акулы, но крупнее и яростнее рифовой акулы, обитает в глубоких водах. Обычно она охотится в одиночку, но в одной области может кормиться сразу несколько охотничьих акул. Вырастают охотничьи акулы от 15 до 20 футов в длину.

Пантера

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если пантера переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, пантера может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4+2).

Паук

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 9, иначе получит урон ядом 2 (1к4).

Пёс смерти

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Двуглавость. Пёс совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от глухоты, испуги, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 от болезни, иначе станет отравленной, пока не вылечится от болезни. За каждые прошедшие 24 часа существо должно повторить этот спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. Это уменьшение длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена. Существо умирает, если болезнь уменьшает максимум хитов до 0.

Пёс смерти это уродливая двуглавая гончая, обитающая на равнинах, в пустынях и в Подземье. Ненависть пылает в его сердце, а любовь к пожиранию гуманоидной плоти заставляет нападать на путников и исследователей. Слюна пса смерти переносит болезнь, из-за которой плоть жертвы медленно отгнивает от костей.

Полярный волк

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки Великаний, Общий, язык Полярных волков
Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Снежный камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на заснеженной местности.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает ледяной ветер 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обитающие на севере **полярные волки** велики как лютые волки, но у них белый мех и бледно-голубые глаза. Ледяные великаны используют этих злых существ в качестве охранников и спутников на охоте, и используют смертельное дыхание этих волков против врагов. Полярные волки общаются друг с другом рыком и лаем, но они также могут поддерживать несложную беседу на Великаньем и Общем языках.

Полярный волк

Пони

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (2к4+2).

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к12 + 14)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление к урону дробящий, колющий
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один язык, известный создателю
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 14 (3к6+4).

Пробуждённое дерево это обычное дерево, получившее сознание и подвижность заклинанием *пробуждение разума [awaken]* или подобной магией.

Пробуждённый куст

Маленькое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 9
Хиты 10 (3к6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление к урону колющий
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один язык, известный создателю
Опасность 0 (10 опыта)

Обманчивая внешность. Пока куст остаётся без движения, он неотличим от обычного куста.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1(1к4–1).

Пробуждённый куст это обычный куст, получивший сознание и подвижность заклинанием *пробуждение разума [awaken]* или подобной магией.

Рифовая акула

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Акула совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник акулы.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Менее крупная, чем гигантская и охотничья акулы, **рифовая акула** обитает у побережий и в коралловых рифах, собираясь для охоты в небольшие стаи. Взрослые особи достигают в длину от 6 до 10 футов.

Рой воронов [Стая воронов]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	8 (–1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +5
Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных воронов. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Клювы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Природа роёв

Представленные здесь рои — это не просто обычные скопления крошечных существ. Они формируются в результате какого-то зловещего или нездорового воздействия. Вампир может призывать рои летучих мышей или крыс из темнейших уголков ночи, а одно лишь присутствие лорд-мумии может заставить скарабеев массово выкопаться из песчаных глубин её гробницы. У карги может быть способность использовать рой воронов против своих врагов, а за отродьем юань-ти может по пятам ползти несколько роёв ядовитых змей. Даже друиды не могут успокоить такие рои, а их агрессивность практически противоестественна.

Рой квипперов [Стая квипперов]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 28 (8к8 – 8)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных квипперов. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Подводное дыхание. Рой может дышать только под водой.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

Квипперы

Рой крыс [Стая крыс]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Рой летучих мышей [Стая летучих мышей]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Эхолокация. Рой не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотной летучей мыши. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 5 (2к4), или колющий урон 2 (1к4), если у роя половина хитов или меньше.

Рой летучих мышей

Рой насекомых

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Рой ядовитых змей

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 14
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных змей. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 14 (4к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Вариант: Рои насекомых

В рой могут собираться самые разные насекомые, и у каждого такого роя будут свои особые характеристики.

Рой жуков. Рой жуков получает скорость копания 5 футов.

Рой многоножек. Существо, хиты которого опускаются до 0 роем многоножек, остаётся стабилизированным, но отравленным на 1 час, даже если восстановит хиты, и пока оно отравлено из-за этого, оно ещё и парализовано.

Рой ос. Рой ос обладает скоростью ходьбы 5 футов, скоростью полёта 30 футов и не обладает скоростью лазания.

Рой пауков. Рой пауков обладает следующими особенностями:

Паучье лазание. Этот рой может лазать по сложным поверхностям, в том числе и вниз головой, по потолку, не совершая никаких проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, этот рой знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Этот рой игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Саблезубый тигр

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем попадает по нему атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (1к10+5).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6+5).

Скорпион

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 9, получая урон ядом 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Слон

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 4 (1100 опыта)

Растаптывающий рывок. Если слон переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, слон может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 19 (3к8+6).

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* Дробящий урон 22 (3к10+6).

Сова

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Облёт. Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острые зрение и слух. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

Пёс смерти

Тигр

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 37 (5к10 + 10)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10+3).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3).

Топороклюв

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к8+2).

Топороклюв это крупная нелетающая птица с сильными ногами и крепким клиновидным клювом. У неё скверный характер и склонность нападать на незнакомых существ, подошедших слишком близко.

Удав

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к8+2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока существо схвачено, оно опутано, а удав не может сжимать другую цель.

Упряжная лошадь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (2к4+4).

Человекообразная обезьяна

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 25/50 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6+3).

Чёрный медведь

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4+2).

Шакал

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 3 (1к6)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Шакал совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Шакал совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакала.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1 (1к4 – 1).

Ядовитая змея

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 2 (1к4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Ястреб

Ястреб

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

Ящерица

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

Другие животные

В связи с ограничениями по объёму, книга не может перечислить абсолютно всех животных, которые могут встретиться в вашей кампании. Тем не менее, вы легко можете использовать параметры одного животного для другого, похожего на него. Например, вы можете использовать параметры пантеры для ягуара, гигантского козла для буйвола, и сокола для ястреба.

Приложение Б: Персонажи Мастера

В этом приложении описаны характеристики различных гуманоидных персонажей мастера (ПМ), которых искатели приключений могут встретить во время кампании. Тут можно встретить как обывателей, так и могущественных архимагов. Эти блоки статистики можно использовать как для изображения людей, так и не-людей.

Настройка ПМ

Есть множество способов настройки ПМ из этого приложения для вашей кампании.

Расовые особенности. Вы можете добавить вашим ПМ расовые особенности. Например, полурослик друид может передвигаться со скорость 25 футов и иметь особенность Везучий. Добавление расовой особенности не изменяет показатель опасности ПМ. Для более подробной информации о расовых особенностях смотрите *Книгу игрока*.

Замена заклинаний. Один из путей настройки заклинателя это замена одного или нескольких его заклинаний. Вы можете заменить любое заклинание на любое другое заклинание такого же уровня из того же списка заклинаний. Такая замена заклинания не изменяет показатель опасности ПМ.

Замена доспехов и оружия. Вы можете улучшить или ухудшить доспех ПМ, а также добавить или поменять оружие. Изменение Класса Доспеха и урона может изменить показатель опасности ПМ. Подробности описаны в *Руководстве Мастера*.

Магические предметы. Чем более влиятелен ПМ, тем больше вероятность, что у него среди снаряжения есть один и более магических предметов. Например, у архимага может быть волшебная палочка или посох, а также несколько зелий или свитков. Если у ПМ будет мощный предмет, причиняющий урон, это может изменить его показатель опасности. Магические предметы и корректировка показателя опасности описаны в *Руководстве Мастера*.

Архимаг

Архимаг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 99 (18к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +9, Мдр +6
Навыки Магия +13, История +13
Сопротивление к урону урон от заклинаний; немагический дробящий, колющий и рубящий урон (от каменной кожи)
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки шесть любых языков
Опасность 12 (8400 опыта)

Сопротивление магии. Архимаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний. Архимаг является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Архимаг может неограниченно накладывать *маскировку [disguise self]* и *невидимость [invisibility]*, и у него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor]*, обнаружение магии [detect magic], опознание [identify]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], молния [lightning bolt], полёт [fly]*
4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment], огненный щит [fire shield], каменная кожа [stoneskin]**
5 уровень (3 ячейки): *конус холода [cone of cold], наблюдение [scrying], силовая стена [wall of force]*
6 уровень.(1 ячейка): *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень (1 ячейка): *телепортация [teleport]*
8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума [mind blank]**
9 уровень (1 ячейка): *остановка времени [time stop]*

*У архимага эти заклинания уже наложены перед сражением.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Архимаги это сильные (и обычно весьма старые) заклинатели, преданные изучению магических искусств. Добрые помогают королям и королевам, а злые сами являются тиранами или же стремятся стать личами. Те, кто не добрые и не злые, уединяются в башнях, где и практикуют магию, не отвлекаясь на посторонние дела.

Обычно рядом с архимагом находится один или несколько подмастерий, а жилище заполнено многочисленными магическими защитами и стражниками, отбивающими охоту вмешиваться в дела хозяина.

Берсерк

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода берсерк может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (1к12+3).

Непредсказуемые **берсерки** из варварских земель объединяются в боевые отряды и ищут вооружённые конфликты везде, где могут.

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к10+1).

Ветераны это профессиональные воители, состоящие в армии за отдельную плату или защищающие то, что им дорого. В их ряды входят как солдаты, прошедшие службу, так и воители, никогда не служившие никому кроме себя.

Воитель племени

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (шкурный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	8 (–1)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Воитель совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник воителя.

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Воители племени живут вне цивилизации, зачастую выживая за счёт рыбалки и охоты. Каждое племя беспрекословно подчиняется своему вождю, являющемуся самым старым воителем или представителем племени, благословенным богами.

Гладиатор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа, щит)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6
Навыки Атлетика +10, Запугивание +5
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 5 (1800 опыта)

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Удар щитом. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гладиатор должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к10).

Головорезы это безжалостные громилы, умеющие запугивать и заниматься насилием. Они работают за деньги, и практически лишены моральных принципов.

Головорез

Дворянин

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки два любых языка
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Рапира. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8+1).

Реакции

Парирование. Дворянин добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дворянин должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Дворяне обладают большой властью и влиянием, будучи представителями высшего класса. У них есть богатство и связи, делающие их такими же влиятельными как монархи и генералы. Дворяне часто путешествуют в сопровождении стражей, а также слуг, являющихся обывателями.

Статистику дворянина можно использовать для отыгрыша **придворного** без благородного происхождения.

Друид

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (16 с *дубовой корой [barkskin]*)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +4, Медицина +4, Природа +3
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Друидический, плюс два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка [shillelagh], искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals], скороход [longstrider]*
2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора [barkskin], почтовое животное [animal messenger]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+4 к попаданию с дубинкой), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 6 (1к8+2) с дубинкой или при использовании двумя руками.

Друиды живут в лесах и других уединённых местах в дикой местности, где занимаются защитой природы от чудовищ и вторжения цивилизации. Некоторые из них являются **шаманами племени**, лечащими больных, молящимися духам животных и дающими духовное руководство.

Капитан разбойников

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме законного

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром, и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6+3).

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3).

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого капитан должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Требуется сильный характер, хитрость и язык без костей, чтобы держать банду разбойников в узде. **Капитан разбойников** обладает этими качествами сполна.

Капитан пиратов руководит не просто толпой эгоистичных злодеев, но целым кораблём. Для того чтобы держать экипаж в узде, капитан должен применять и поощрения и наказания.

Больше сокровищ капитаны разбойников и капитаны пиратов ценят только дурную славу. С пленником, который потешит эго или тщеславие капитана, скорее всего, обращаться будут лучше, чем с тем, который этого не делает, или ничего не знает о репутации капитана.

Культист

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6+1).

Культисты клянутся в преданности тёмным силам, таким как стихийные князья, демонические повелители и архидьяволы. Многие скрывают эту преданность, боясь изгнания, заключения или даже казни. В отличие от злых прислужников, у культистов часто есть элементы безумия в вере или ритуалах.

Дворянин

Маг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки четыре любых языка
Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], обнаружение магии [detect magic], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *внушение [suggestion], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], полёт [fly]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], град [ice storm]*
5 уровень (1 ячейка): *конус холода [cone of cold]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Вариант: Фамильяры

У любого заклинателя, который может накладывать *поиск фамильяра [find familiar]* (у мага или архимага, например), скорее всего, будет иметься фамильяр. Фамильяр может быть одним из существ, описанных в заклинании (смотрите в *Книге игрока*), либо любым другим Крохотным чудовищем, таким как ползающая рука, бес, псевдодракон или квазит.

Друид

Маги тратят жизнь на изучение и применение на практике магии. Добрые маги служат советниками при дворянах и правителях, а злые маги живут в изолированных местах и творят жуткие эксперименты.

Наёмный убийца

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +6, Инт +4
Навыки Акробатика +6, Внимательность +3, Обман +3, Скрытность +9
Сопротивление к урону яд
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Воровской жаргон, плюс два любых других языка
Опасность 8 (3900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу наёмный убийца совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания наёмного убийцы по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Наёмный убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Наёмный убийца совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Умеющие использовать яды наёмные **убийцы** безжалостно работают на дворянство, глав гильдий, правителей, а впрочем, всех, кто может оплатить их услуги.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Обыватели включают в себя крестьян, крепостных, рабов, слуг, пилигримов, торговцев, ремесленников и отшельников.

Прислужник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Медицина +4, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Прислужник является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (3 ячейки): *благословение [bless], лечение ран [cure wounds], убежище [sanctuary]*

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Прислужник это младший представитель духовенства, обычно, помогающий священникам. Он выполняет в храме множество дел и получает от божества незначительные магические способности.

Разбойник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8+1).

Разбойники рыщут бандами, возглавляемыми головорезами, ветеранами или заклинателями. Не все разбойники злы. Угнетения, засуха, болезни или голод могут подтолкнуть самых честных жителей на путь разбоя.

Пираты это разбойники открытых морей. Они могут быть флибустьерами, заинтересованными лишь в сокровищах и убийствах, или могут быть каперами, которым правитель разрешил нападать на суда вражеской страны с целью грабежа.

Капитан разбойников

Разведчик

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8+2).

Разведчики это умелые охотники и следопыты, предлагающие свои услуги за оплату. Большая их часть охотится на диких животных, но некоторые также являются охотниками за головами, либо служат проводниками или военными разведчиками.

Разведчик

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.

Рыцарь это воитель, поклявшийся служить правителю, религиозному ордену или благородному делу. Мировоззрение рыцаря определяет пределы его преданности. Во время выполнения задания или при обычном патрулировании королевства рыцаря часто сопровождает свита, включающая сквайров и наёмников, являющихся обывателями.

Священник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +4, Убеждение +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Божественная слава. Священник может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], направленный снаряд [guiding bolt], убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], малое восстановление [lesser restoration]*
3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians], рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к6).

Священники несут учение своих богов простым обывателям. Это духовные лидеры храмов и часовен, и часто они обладают влиянием в своих общинах. Злые священники могут открыто работать на тирана, а могут быть лидерами религиозных сект, скрывающихся среди общества и исполняющих порочные ритуалы.

Обычно при священнике находится один или несколько прислужников, помогающих с религиозными церемониями или просто священными ритуалами.

Страж

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Стражем может быть представитель городской стражи, караульный в цитадели или укреплённом городе, а также телохранитель торговца или дворянина.

Фанатик культа

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран [inflict wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Фанатики часто являются лидерами культов. Они используют харизму и догматы для влияния на других и ломку чужой воли. Многие из них стараются получить власть любой ценой.

Фанатик культа

Шпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Анализ +5, Внимательность +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивная Внимательность 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Правители, дворяне, торговцы, главы гильдий и прочие богатые индивидуумы используют **шпионов**, чтобы выжить в беспощадном мире политики. Шпион обучен тайно собирать информацию. Верный шпион скорее умрёт, чем выдаст информацию, компрометирующую его или его нанимателя.

Приложение В: Словари

Англо-русский словарь

Aarakocra	Ааракокра
Aboleth	Аболет
Abominable yeti	Отвратительный йети
Acererak	Ацерерак
Acolyte	Прислужник
Adult black dragon	Взрослый чёрный дракон
Adult blue dracolich	Взрослый синий драколич
Adult blue dragon	Взрослый синий дракон
Adult brass dragon	Взрослый латунный дракон
Adult bronse dragon	Взрослый бронзовый дракон
Adult copper dragon	Взрослый медный дракон
Adult gold dragon	Взрослый золотой дракон
Adult green dragon	Взрослый зелёный дракон
Adult red dragon	Взрослый красный дракон
Adult silver dragon	Взрослый серебряный дракон
Adult white dragon	Взрослый белый дракон
Air elemental	Воздушный элементаль
Allosaurus	Аллозавр
Ancient black dragon	Древний чёрный дракон
Ancient blue dragon	Древний синий дракон
Ancient brass dragon	Древний латунный дракон
Ancient bronse dragon	Древний бронзовый дракон
Ancient copper dragon	Древний медный дракон
Ancient gold dragon	Древний золотой дракон
Ancient green dragon	Древний зелёный дракон
Ancient red dragon	Древний красный дракон
Ancient silver dragon	Древний серебряный дракон
Ancient white dragon	Древний белый дракон
Androsphinx	Андросфинкс
Animated armor	Оживлённый доспех
Ankheg	Анхег
Ankylosaurus	Анкилозавр
Ape	Человекообразная обезьяна
Arcanaloth	Арканалот
Archmage	Архимаг
Assassin	Наёмный убийца
Awakened shrub	Пробуждённый куст
Awakened tree	Пробуждённое дерево
Axe baek	Топороклюв
Azer	Эйзер
Baboon	Бабуин
Badger	Барсук
Balor	Балор
Bandit	Разбойник
Bandit captain	Капитан разбойников
Banshee	Баньши
Barbed devil	Шипастый дьявол
Barlgura	Барлгура
Basilisk	Василиск
Bat	Летучая мышь
Bearded devil	Бородатый дьявол
Behir	Бехир
Beholder	Злобоглаз
Beholder zombie	Злобоглаз зомби
Berserker	Берсерк
Black bear	Чёрный медведь
Black dragon wyrmling	Вирмлинг чёрного дракона
Black pudding	Чёрная слизь
Blink dog	Мерцающий пёс
Blood Hawk	Кровавый ястреб
Blue dragon wyrmling	Вирмлинг синего дракона
Blue slaad	Синий слаад
Boar	Кабан
Bone Devil	Костяной дьявол
Bone naga	Костяная нага
Brass dragon wyrmling	Вирмлинг латунного дракона
Bronse dragon wyrmling	Вирмлинг бронзового дракона
Brown bear	Бурый медведь
Bugbear	Медвежатник
Bugbear chief	Вождь медвежатников
Bulette	Панцирница
Bullywug	Жаболюд
Cambion	Камбион
Camel	Верблюд
Carrion crawler	Ползающий падальщик
Cat	Кошка
Cave bear	Пещерный медведь
Centaur	Кентавр
Chain devil	Дьявол цепей
Chasme	Чазм
Chimera	Химера
Chuul	Чууль
Clay golem	Глиняный голем
Cloacker	Плащевик
Cloud giant	Облачный великан
Cockatrice	Куролиск
Commoner	Обыватель
Constrictor snake	Удав
Copper dragon wyrmling	Вирмлинг медного дракона
Couatl	Коатль
Courtier	Придворный
Crab	Краб
Crawling claw	Ползающая рука
Crocodile	Крокодил
Cult fanatic	Фанатик культа
Cultist	Культист
Cyclops	Циклоп

Dao	Дао
Darkmantle	Тёмная мантия
Death dog	Пёс смерти
Death knight	Рыцарь смерти
Death slaad	Смертельный слаад
Death tyrant	Тиран смерти
Deer	Олень
Demilich	Демилич
Deva	Дэв
Dire wolf	Лютый волк
Diseased giant rat	Больная гигантская крыса
Displacer beast	Ускользающий зверь
Djinni	Джинн
Doppelganger	Доппельгангер
Dracolich	Драколич
Draft horse	Упряжная лошадь
Dragon turtle	Дракочерепаха
Dretch	Дретч
Drider	Драук
Drow	Дроу
Drow elite warrior	Элитный воитель дроу
Drow mage	Маг дроу
Drow priestess of Lolth	Дроу жрица Лолс
Druid	Друид
Dryad	Дриада
Duergar	Дуэргар
Duodrone	Дуодрон
Dust mephit	Пылевой мефит
Eagle	Орёл
Earth elemental	Земляной элементаль
Efreeti	Ифрит
Elefant	Слон
Elk	Лось
Empyrean	Эмпирей
Erynyes	Эриния
Ettercap	Эттеркап
Ettin	Эттин
Faerie dragon	Волшебный дракончик
Fire elemental	Огненный элементаль
Fire giant	Огненный великан
Fire snake	Огненная змея
Flameskull	Пылающий череп
Flesh golem	Мясной голем
Flumph	Фламф
Flying snake	Летающая змея
Flying sword	Летающий меч
Fomorian	Фомор
Frog	Лягушка
Frost giant	Ледяной великан
Galeb duhr	Галеб дур
Gargoyle	Горгулья
Gas spore	Газовая спора
Gelatinous cube	Студенистый куб
Ghast	Вурдалак
Ghost	Привидение
Ghoul	Упырь
Giant ape	Гигантская человекообразная обезьяна
Giant badger	Гигантский барсук
Giant bat	Гигантская летучая мышь
Giant boar	Гигантский кабан
Giant cab	Гигантский краб
Giant centipede	Гигантская многоножка
Giant constrictor snake	Гигантский удав
Giant crocodile	Гигантский крокодил
Giant eagle	Гигантский орёл
Giant elk	Гигантский лось
Giant fire bittle	Гигантский огненный жук
Giant frog	Гигантская лягушка
Giant goat	Гигантский козёл
Giant hyena	Гигантская гиена
Giant lizard	Гигантская ящерица
Giant octopus	Гигантский осьминог
Giant owl	Гигантская сова
Giant poisonous snake	Гигантская ядовитая змея
Giant rat	Гигантская крыса
Giant scorpion	Гигантский скорпион
Giant sea horse	Гигантский морской конёк
Giant shark	Гигантская акула
Giant spider	Гигантский паук
Giant toad	Гигантская жаба
Giant vulture	Гигантский гриф
Giant wasp	Гигантская оса
Giant weasel	Гигантская куница
Giant wolf spider	Гигантский паук-волк
Gibberling mouther	Бормочущий ротовик
Githyanki knight	Гитъянки рыцарь
Githyanki warrior	Гитъянки воитель
Githzerai monk	Гитцерай монах
Githzerai zerth	Гитцерай зерт
Glabrezu	Глабрезу
Gladiator	Гладиатор
Gnoll	Гнолл
Gnoll fang of Yeenoghu	Гнолл клык Йеногу
Gnoll pack lord	Вожак стаи гноллов
Gnome, Deep (Svirfneblin)	Глубинный гном (Свирфнеблин)
Goat	Козёл
Goblin	Гоблин
Goblin boss	Босс гоблинов
Gold dragon wyrmling	Вирмлинг золотого дракона
Gorgon	Горгона
Goristro	Гористро
Gray ooze	Серая слизь
Gray slaad	Серый слаад
Green dragon wyrmling	Вирмлинг зелёного дракона
Green hag	Зелёная карга

Green slaad	Зелёный слаад
Grell	Грелл
Grick	Грик
Grick alpha	Альфа грик
Griffon	Грифон
Grimlock	Гримлок
Guard	Страж
Guardian naga	Охранная нага
Gynosphinx	Гиносфинкс
Half-dragon (template)	Полудракон (шаблон)
Half-ogre	Полуогр
Half-red dragon veteran	Красный полудракон ветеран
Harpy	Гарпия
Hawk	Ястреб
Hell hound	Адская гончая
Helmed horror	Шлемоносный ужас
Hezrou	Хезроу
Hill giant	Холмовой великан
Hippogriff	Гиппогриф
Hobgoblin	Хобгоблин
Hobgoblin capitan	Капитан хобгоблинов
Hobgoblin warlord	Хобгоблин военачальник
Homunculus	Гомункул
Hook horror	Крюкастый ужас
Horned devil	Рогатый дьявол
Hunter shark	Охотничья акула
Hydra	Гидра
Hyena	Гиена
Ice devil	Ледяной дьявол
Ice mephit	Ледяной мефит
Imp	Бес
Incubus	Инкуб
Intellect devourer	Пожиратель интеллекта
Invisible stalker	Невидимый охотник
Iron golem	Железный голем
Jackalwere	Шакальник
Jaskal	Шакал
Kenku	Кенку
Killer whale	Косатка
Knight	Рыцарь
Kobold	Кобольд
Kraken	Кракен
Kuo-toa	Куо-тоа
Kuo-toa archpriwst	Верховный жрец куо-тоа
Kuo-toa whip	Куо-тоа кнут
Lamia	Ламия
Lemure	Лемур
Lich	Лич
Lion	Лев
Lizard	Ящерица
Lizard king/queen	Король/королева ящеров
Lizardfolk	Людоящер
Lizardfolk shaman	Людоящер шаман
Mage	Маг
Magma mephit	Магмовый мефит
Magmin	Магмин
Mamonth	Мамонт
Manes	Мэйн
Manticore	Мантикора
Marid	Марид
Marilith	Марилит
Mastiff	Мастифф
Medusa	Медуза
Merfolk	Мерфолк
Merrow	Водянник
Mezzoloth	Меззолот
Mimic	Мимик
Mind flayer	Свежеватель разума
Mind flayer arcanist	Свежеватель разума заклинатель
Minotaur	Минотавр
Minotaur skeleton	Скелет минотавра
Monodrone	Монодрон
Mud mephit	Грязевой мефит
Mule	Мул
Mummy	Мумия
Mummy lord	Лорд-мумия
Myconid adult	Взрослый миконид
Myconid sovereing	Верховный миконид
Myconid sprout	Росток миконида
Nalfeshnee	Нальфешни
Needle blight	Игольчатая зараза
Night hag	Ночная карга
Nightmare	Кошмар
Noble	Дворянин
Nothic	Нотик
Nycaloth	Никалот
Ochre jelly	Золотистый студень
Octopus	Осьминог
Ogre	Огр
Ogre zombie	Огр зомби
Oni	Они
Orc	Орк
Orc eye of Gruumsh	Орк око Груумша
Orc war chief	Боевой вождь орков
Orog	Орог
Otyugh	Отидж
Owl	Сова
Owlbear	Совомед
Panter	Пантера
Pegasus	Пегас
Pentadrone	Пентадрон
Peryton	Перитон
Phase spider	Исчезающий паук
Piercer	Пронзатель
Pirate	Пират

Pirate captain	Капитан пиратов
Pit fiend	Исчадие преисподней
Pixie	Пикси
Planetar	Планетар
Plesiosaurus	Плезиозавр
Poisonous snake	Ядовитая змея
Polar bear	Белый медведь
Poltergeist	Полтергейст
Pone	Пони
Priest	Священник
Pseudodragon	Псевдодракон
Psychic gray ooze	Психическая серая слизь
Pteranodon	Птеранодон
Purple worm	Лиловый червь
Quadrone	Квадрон
Quaggoth	Кваггот
Quaggoth spore servant	Кваггот споровый слуга
Quaggoth thonot	Кваггот тонот
Quasit	Квазит
Quipper	Квиппер
Rakshasa	Ракшас
Rat	Крыса
Raven	Ворон
Red dragon wyrmling	Вирмлинг красного дракона
Red slaad	Красный слаад
Reef shark	Рифовая акула
Remorhaz	Реморaз
Revenant	Ревенант
Rhinoceros	Носорог
Riding horse	Ездовая лошадь
Roc	Рух
Rogue modron	Модрон-ренегат
Roper	Верёвочник
Rug of smothering	Ковёр удушения
Rust monster	Ржавник
Saber-toothed tiger	Саблезубый тигр
Sahuagin	Сахуагин
Sahuagin baron	Барон сахуагинов
Sahuagin priestess	Жрица сахуагинов
Salamander	Саламандра
Satyr	Сатир
Scarecrow	Пугало
Scorpion	Скорпион
Scout	Разведчик
Sea hag	Морская карга
Sea horse	Морской конёк
Shadow	Тень
Shadow demon	Теневой демон
Shadow dragon (template)	Теневой дракон (шаблон)
Shambling mound	Ползающая насыпь
Shield guardian	Щитостраж
Shrieker	Визгун
Silver dragon wyrmling	Вирмлинг серебряного дракона
Skeleton	Скелет
Slaad tadpole	Слаад головастик
Smoke mephit	Дымовой мефит
Solar	Солар
Spectator	Наблюдатель
Specter	Спектр
Spider	Паук
Spined devil	Игольчатый дьявол
Spirit naga	Духовная нага
Spore servant (template)	Споровый слуга (шаблон)
Sprite	Спрайт
Spy	Шпион
Steam mephit	Паровой мефит
Stirge	Кровопийца
Stone giant	Каменный великан
Stone golem	Каменный голем
Storm giant	Штормовой великан
Succubus	Суккуб
Swarm of bats	Рой летучих мышей
Swarm of beetles	Рой жуков
Swarm of centipedes	Рой многоножек
Swarm of insects	Рой насекомых
Swarm of poisonous snakes	Рой ядовитых змей
Swarm of quippers	Рой квипперов
Swarm of rats	Рой крыс
Swarm of ravens	Рой воронов
Swarm of spiders	Рой пауков
Swarm of wasps	Рой ос
Tarrasque	Тараск
Thri-kreen	Три-крин
Thug	Головорез
Tiger	Тигр
Treant	Трент
Tribal shaman	Шаман племени
Tribal warrior	Воитель племени
Triceratops	Трицератопс
Tridrone	Тридрон
Troglodyte	Троглодит
Troll	Тролль
Twig blight	Ветвистая зараза
Tyrannosaurus rex	Тираннозавр рекс
Ultroloth	Ультролот
Umber hulk	Бурый увалень
Unicorn	Единорог
Urd	Урд
Vampire	Вампир
Vampire spawn	Порождение вампира
Veteran	Ветеран
Vine blight	Вьющаяся зараза
Violet fungus	Лиловый гриб
Vrock	Врок

Vulture	Гриф
Warhorse	Боевой конь
Warhorse skeleton	Скелет боевого коня
Water elemental	Водяной элементаль
Water weird	Водная аномалия
Weasel	Куница
Werebear	Вермедведь
Wereboar	Вервепрь
Wererat	Веркрыса
Weretiger	Вертигр
Werewolf	Вервольф
White dragon wyrmling	Вирмлинг белого дракона
Wight	Умертвие
Will-o'-wisp	Блуждающий огонёк
Winged kobold	Крылатый кобольд
Winter wolf	Полярный волк
Wolf	Волк
Worg	Ворг
Wraith	Призрак
Wyvern	Виверна
Xorn	Зорн
Yeti	Йети
Yoan-ti abomination	Отродье юань-ти
Yoan-ti malison	Юань-ти проклинатель
Yoan-ti pureblood	Чистокровная юань-ти
Yochlol	Йоклол
Young black dragon	Молодой чёрный дракон
Young blue dragon	Молодой синего дракон
Young brass dragon	Молодой латунный дракон
Young bronze dragon	Молодой бронзовый дракон
Young copper dragon	Молодой медный дракон
Young gold dragon	Молодой золотой дракон
Young green dragon	Молодой зелёный дракон
Young red dragon	Молодой красный дракон
Young red shadow dragon	Молодой красный теневой дракон
Young remorhaz	Молодой рeмораз
Young silver dragon	Молодой серебряный дракон
Young white dragon	Молодой белый дракон
Zombie	Зомби

Русско-английский словарь

Ааракокра	Aarakocra
Аболет	Aboleth
Адская гончая	Hell hound
Аллозавр	Allosaurus
Альфа грик	Grick alpha
Андросфинкс	Androsphinx
Анкилозавр	Ankylosaurus
Анхег	Ankheg
Арканалот	Arcanaloth
Архимаг	Archmage
Ацерерак	Acererak
Бабуин	Baboon
Балор	Balor
Баньши	Banshee
Барлгура	Barlgura
Барон сахуагинов	Sahuagin baron
Барсук	Badger
Белый медведь	Polar bear
Берсерк	Berserker
Бес	Imp
Бехир	Behir
Блуждающий огонёк	Will-o'-wisp
Боевой вождь орков	Orc war chief
Боевой конь	Warhorse
Больная гигантская крыса	Diseased giant rat
Бормочущий ротовик	Gibberling mouther
Бородатый дьявол	Bearded devil
Босс гоблинов	Goblin boss
Бурый медведь	Brown bear
Бурый увалень	Umber hulk
Вампир	Vampire
Василиск	Basilisk
Верблюд	Camel
Вервепрь	Wereboar
Вервольф	Werewolf
Верёвочник	Roper
Веркрыса	Wererat
Вермедведь	Werebear
Вертигр	Weretiger
Верховный жрец куо-тоа	Kuo-toa archpriwst
Верховный миконид	Myconid sovereing
Ветвистая зараза	Twig blight
Ветеран	Veteran
Взрослый белый дракон	Adult white dragon
Взрослый бронзовый дракон	Adult bronse dragon
Взрослый зелёный дракон	Adult green dragon
Взрослый золотой дракон	Adult gold dragon
Взрослый красный дракон	Adult red dragon
Взрослый латунный дракон	Adult brass dragon
Взрослый медный дракон	Adult copper dragon
Взрослый миконид	Myconid adult

Взрослый серебряный дракон	Adult silver dragon
Взрослый синий драколич	Adult blue dracolich
Взрослый синий дракон	Adult blue dragon
Взрослый чёрный дракон	Adult black dragon
Виверна	Wyvern
Визгун	Shrieker
Вирмлинг белого дракона	White dragon wyrmling
Вирмлинг бронзового дракона	Bronse dragon wyrmling
Вирмлинг зелёного дракона	Green dragon wyrmling
Вирмлинг золотого дракона	Gold dragon wyrmling
Вирмлинг красного дракона	Red dragon wyrmling
Вирмлинг латунного дракона	Brass dragon wyrmling
Вирмлинг медного дракона	Copper dragon wyrmling
Вирмлинг серебряного дракона	Silver dragon wyrmling
Вирмлинг синего дракона	Blue dragon wyrmling
Вирмлинг чёрного дракона	Black dragon wyrmling
Водная аномалия	Water weird
Водянник	Merrow
Водяной элементаль	Water elemental
Вожак стаи гноллов	Gnoll pack lord
Вождь медвежатников	Bugbear chief
Воздушный элементаль	Air elemental
Воитель племени	Tribal warrior
Волк	Wolf
Волшебный дракончик	Faerie dragon
Ворг	Worg
Ворон	Raven
Врок	Vrock
Вурдалак	Ghast
Вьющаяся зараза	Vine blight
Газовая спора	Gas spore
Галеб дур	Galeb duhr
Гарпия	Harpy
Гигантская акула	Giant shark
Гигантская гиена	Giant hyena
Гигантская жаба	Giant toad
Гигантская крыса	Giant rat
Гигантская куница	Giant weasel
Гигантская летучая мышь	Giant bat
Гигантская лягушка	Giant frog
Гигантская многоножка	Giant centipede
Гигантская оса	Giant wasp
Гигантская сова	Giant owl
Гигантская человекообразная обезьяна	Giant ape
Гигантская ядовитая змея	Giant poisonous snake
Гигантская ящерица	Giant lizard
Гигантский барсук	Giant badger
Гигантский гриф	Giant vulture
Гигантский кабан	Giant boar
Гигантский козёл	Giant goat
Гигантский краб	Giant cab
Гигантский крокодил	Giant crocodile
Гигантский лось	Giant elk
Гигантский морской конёк	Giant sea horse
Гигантский огненный жук	Giant fire bittle
Гигантский орёл	Giant eagle
Гигантский осьминог	Giant octopus
Гигантский паук	Giant spider
Гигантский паук-волк	Giant wolf spider
Гигантский скорпион	Giant scorpion
Гигантский удав	Giant constrictor snake
Гидра	Hydra
Гиена	Hyena
Гиносфинкс	Gynosphinx
Гиппогриф	Hippogriff
Гитцерай зерт	Githzerai zerth
Гитцерай монах	Githzerai monk
Гитъянки воитель	Githyanki warrior
Гитъянки рыцарь	Githyanki knight
Глабрезу	Glabrezu
Гладиатор	Gladiator
Глиняный голем	Clay golem
Глубинный гном (Свирфнеблин)	Gnome, Deep (Svirfneblin)
Гнолл клык Йеногу	Gnoll fang of Yeenoghu
Гнолл	Gnoll
Гоблин	Goblin
Головорез	Thug
Гомункул	Homunculus
Горгона	Gorgon
Горгулья	Gargoyle
Гористро	Goristro
Грелл	Grell
Грик	Grick
Гримлок	Grimlock
Гриф	Vulture
Грифон	Griffon
Грязевой мефит	Mud mephit
Дао	Dao
Дворянин	Noble
Демилич	Demilich
Джинн	Djinni
Доппельгангер	Doppelganger
Драколич	Dracolich
Дракочерепаха	Dragon turtle
Драук	Drider
Древний белый дракон	Ancient white dragon
Древний бронзовый дракон	Ancient bronse dragon
Древний зелёный дракон	Ancient green dragon
Древний золотой дракон	Ancient gold dragon
Древний красный дракон	Ancient red dragon
Древний латунный дракон	Ancient brass dragon
Древний медный дракон	Ancient copper dragon

Древний серебряный дракон	Ancient silver dragon
Древний синий дракон	Ancient blue dragon
Древний чёрный дракон	Ancient black dragon
Дретч	Dretch
Дриада	Dryad
Дроу жрица Лолс	Drow priestess of Lolth
Дроу	Drow
Друид	Druid
Дуодрон	Duodrone
Духовная нага	Spirit naga
Дуэргар	Duergar
Дымовой мефит	Smoke mephit
Дьявол цепей	Chain devil
Дэв	Deva
Единорог	Unicorn
Ездовая лошадь	Riding horse
Жаболюд	Bullywug
Железный голем	Iron golem
Жрица сахуагинов	Sahuagin priestess
Зелёная карга	Green hag
Зелёный слаад	Green slaad
Земляной элементаль	Earth elemental
Злобоглаз зомби	Beholder zombie
Злобоглаз	Beholder
Золотистый студень	Ochre jelly
Зомби	Zombie
Зорн	Xorn
Игольчатая зараза	Needle blight
Игольчатый дьявол	Spined devil
Инкуб	Incubus
Исчадие преисподней	Pit fiend
Исчезающий паук	Phase spider
Ифрит	Efreeti
Йети	Yeti
Йоклол	Yochlol
Кабан	Boar
Камбион	Cambion
Каменный великан	Stone giant
Каменный голем	Stone golem
Капитан пиратов	Pirate captain
Капитан разбойников	Bandit captain
Капитан хобгоблинов	Hobgoblin capitan
Кваггот споровый слуга	Quaggoth spore servant
Кваггот тонот	Quaggoth thonot
Кваггот	Quaggoth
Квадрон	Quadrone
Квазит	Quasit
Квиппер	Quipper
Кенку	Kenku
Кентавр	Centaur
Коатль	Couatl
Кобольд	Kobold
Ковёр удушения	Rug of smothering
Козёл	Goat
Король/королева ящеров	Lizard king/queen
Косатка	Killer whale
Костяная нага	Bone naga
Костяной дьявол	Bone Devil
Кошка	Cat
Кошмар	Nightmare
Краб	Crab
Кракен	Kraken
Красный полудракон ветеран	Half-red dragon veteran
Красный слаад	Red slaad
Кровавый ястреб	Blood Hawk
Кровопийца	Stirge
Крокодил	Crocodile
Крылатый кобольд	Winged kobold
Крыса	Rat
Крюкастый ужас	Hook horror
Культист	Cultist
Куница	Weasel
Куо-тоа кнут	Kuo-toa whip
Куо-тоа	Kuo-toa
Куролиск	Cockatrice
Ламия	Lamia
Лев	Lion
Ледяной великан	Frost giant
Ледяной дьявол	Ice devil
Ледяной мефит	Ice mephit
Лемур	Lemure
Летающая змея	Flying snake
Летающий меч	Flying sword
Летучая мышь	Bat
Лиловый гриб	Violet fungus
Лиловый червь	Purple worm
Лич	Lich
Лорд-мумия	Mummy lord
Лось	Elk
Людоящер шаман	Lizardfolk shaman
Людоящер	Lizardfolk
Лютый волк	Dire wolf
Лягушка	Frog
Маг дроу	Drow mage
Маг	Mage
Магмин	Magmin
Магмовый мефит	Magma mephit
Мамонт	Mamonth
Мантикора	Manticore
Марид	Marid
Марилит	Marilith
Мастифф	Mastiff
Медвежатник	Bugbear
Медуза	Medusa
Меззолот	Mezzoloth
Мерфолк	Merfolk

Мерцающий пёс	Blink dog
Мимик	Mimic
Минотавр	Minotaur
Модрон-ренегат	Rogue modron
Молодой белый дракон	Young white dragon
Молодой бронзовый дракон	Young bronze dragon
Молодой зелёный дракон	Young green dragon
Молодой золотой дракон	Young gold dragon
Молодой красный дракон	Young red dragon
Молодой красный теневой дракон	Young red shadow dragon
Молодой латунный дракон	Young brass dragon
Молодой медный дракон	Young copper dragon
Молодой рémораз	Young remorhaz
Молодой серебряный дракон	Young silver dragon
Молодой синего дракон	Young blue dragon
Молодой чёрный дракон	Young black dragon
Монодрон	Monodrone
Морская карга	Sea hag
Морской конёк	Sea horse
Мул	Mule
Мумия	Mummy
Мэйн	Manes
Мясной голем	Flesh golem
Наблюдатель	Spectator
Наёмный убийца	Assassin
Нальфешни	Nalfeshnee
Невидимый охотник	Invisible stalker
Никалот	Nycaloth
Носорог	Rhinoceros
Нотик	Nothic
Ночная карга	Night hag
Облачный великан	Cloud giant
Обыватель	Commoner
Огненная змея	Fire snake
Огненный великан	Fire giant
Огненный элементаль	Fire elemental
Огр зомби	Ogre zombie
Огр	Ogre
Оживлённый доспех	Animated armor
Олень	Deer
Они	Oni
Орёл	Eagle
Орк око Груумша	Orc eye of Gruumsh
Орк	Orc
Орог	Orog
Осьминог	Octopus
Отвратительный йети	Abominable yeti
Отидж	Otyugh
Отродье юань-ти	Yoan-ti abomination
Охотничья акула	Hunter shark
Охранная нага	Guardian naga
Пантера	Panter
Панцирница	Bulette
Паровой мефит	Steam mephit
Паук	Spider
Пегас	Pegasus
Пентадрон	Pentadrone
Перитон	Peryton
Пёс смерти	Death dog
Пещерный медведь	Cave bear
Пикси	Pixie
Пират	Pirate
Планетар	Planetar
Плащевик	Cloacker
Плезиозавр	Plesiosaurus
Пожиратель интеллекта	Intellect devourer
Ползающая насыпь	Shambling mound
Ползающая рука	Crawling claw
Ползающий падальщик	Carrion crawler
Полтергейст	Poltergeist
Полудракон (шаблон)	Half-dragon (template)
Полуогр	Half-ogre
Полярный волк	Winter wolf
Пони	Pone
Порождение вампира	Vampire spawn
Привидение	Ghost
Придворный	Courtier
Призрак	Wraith
Прислужник	Acolyte
Пробуждённое дерево	Awakened tree
Пробуждённый куст	Awakened shrub
Пронзатель	Piercer
Псевдодракон	Pseudodragon
Психическая серая слизь	Psychic gray ooze
Птеранодон	Pteranodon
Пугало	Scarecrow
Пылающий череп	Flameskull
Пылевой мефит	Dust mephit
Разбойник	Bandit
Разведчик	Scout
Ракшас	Rakshasa
Ревенант	Revenant
Рémораз	Remorhaz
Ржавник	Rust monster
Рифовая акула	Reef shark
Рогатый дьявол	Horned devil
Рой воронов	Swarm of ravens
Рой жуков	Swarm of beetles
Рой квипперов	Swarm of quippers
Рой крыс	Swarm of rats
Рой летучих мышей	Swarm of bats
Рой многоножек	Swarm of centipedes
Рой насекомых	Swarm of insects
Рой ос	Swarm of wasps
Рой пауков	Swarm of spiders

Рой ядовитых змей	Swarm of poisonous snakes
Росток миконида	Myconid sprout
Рух	Roc
Рыцарь смерти	Death knight
Рыцарь	Knight
Саблезубый тигр	Saber-toothed tiger
Саламандра	Salamander
Сатир	Satyr
Сахуагин	Sahuagin
Свежеватель разума заклинатель	Mind flayer arcanist
Свежеватель разума	Mind flayer
Священник	Priest
Серая слизь	Gray ooze
Серый слаад	Gray slaad
Синий слаад	Blue slaad
Скелет боевого коня	Warhorse skeleton
Скелет минотавра	Minotaur skeleton
Скелет	Skeleton
Скорпион	Scorpion
Слаад головастик	Slaad tadpole
Слон	Elefant
Смертельный слаад	Death slaad
Сова	Owl
Совомед	Owlbear
Солар	Solar
Спектр	Specter
Споровый слуга (шаблон)	Spore servant (template)
Спрайт	Sprite
Страж	Guard
Студенистый куб	Gelatinous cube
Суккуб	Succubus
Тараск	Tarrasque
Тёмная мантия	Darkmantle
Теневой демон	Shadow demon
Теневой дракон (шаблон)	Shadow dragon (template)
Тень	Shadow
Тигр	Tiger
Тиран смерти	Death tyrant
Тираннозавр рекс	Tyrannosaurus rex
Топороклюв	Axe baek
Трент	Treant
Тридрон	Tridrone
Три-крин	Thri-kreen
Трицератопс	Triceratops
Троглодит	Troglodyte
Тролль	Troll
Удав	Constrictor snake
Ультролот	Ultroloth
Умертвие	Wight
Упряжная лошадь	Draft horse
Упырь	Ghoul
Урд	Urd
Ускользающий зверь	Displacer beast
Фанатик культа	Cult fanatic
Фламф	Flumph
Фомор	Fomorian
Хезроу	Hezrou
Химера	Chimera
Хобгоблин военачальник	Hobgoblin warlord
Хобгоблин	Hobgoblin
Холмовой великан	Hill giant
Циклоп	Cyclops
Чазм	Chasme
Человекообразная обезьяна	Ape
Чёрная слизь	Black pudding
Чёрный медведь	Black bear
Чистокровная юань-ти	Yoan-ti pureblood
Чууль	Chuul
Шакал	Jaskal
Шакальник	Jackalwere
Шаман племени	Tribal shaman
Шипастый дьявол	Barbed devil
Шлемоносный ужас	Helmed horror
Шпион	Spy
Штормовой великан	Storm giant
Щитостраж	Shield guardian
Эйзер	Azer
Элитный воитель дроу	Drow elite warrior
Эмпирей	Empyrean
Эриния	Erynyes
Эттеркап	Ettercap
Эттин	Ettin
Юань-ти проклинатель	Yoan-ti malison
Ядовитая змея	Poisonous snake
Ястреб	Hawk
Ящерица	Lizard

Алфавитный указатель блоков статистик

С помощью этого алфавитного указателя вы можете найти блок статистики конкретного чудовища.

А

Ааракокра, 12
Аболет, 13
Адская гончая, 15
Аллозавр, 94
Альфа грик, 73
Андросфинкс, 275
Анкилозавр, 94
Анхег, 20
Арканалот, 316
Архимаг, 341
Ацерерак, 77

Б

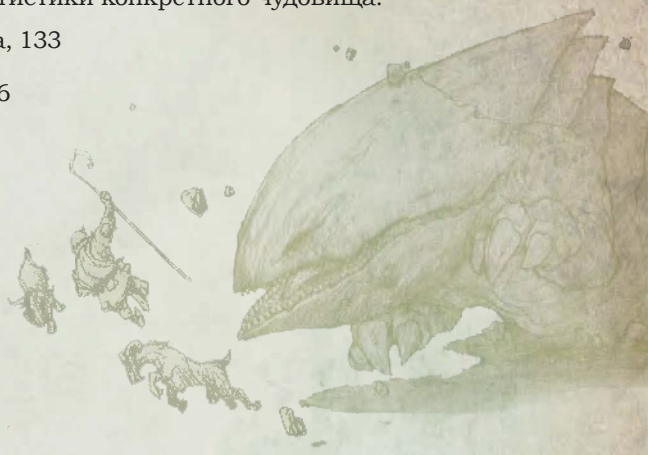
Бабуин, 318
Балор, 83
Баньши, 21
Барлгура, 84
Барон сахуагинов, 256
Барсук, 318
Белый медведь, 318
Берсерк, 342
Бес, 142
Бехир, 22
Блуждающий огонёк, 23
Боевой вождь орков, 227
Боевой конь, 318
Больная гигантская крыса, 321
Бормочущий ротовик, 24
Бородатый дьявол, 142
Босс гоблинов, 62
Бурый медведь, 319
Бурый увалень, 25

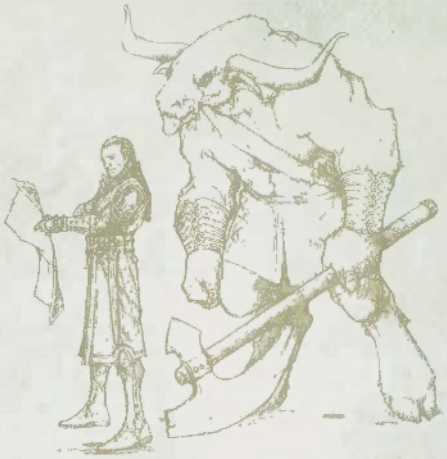
В

Вампир, 28
Василиск, 30
Верблюд, 319
Вервепрь, 188
Вервольф, 189
Верёвочник, 39
Веркрыса, 188
Вермедведь, 190
Вертигр, 191
Верховный жрец куо-тоа, 183
Верховный миконид, 205
Ветвистая зараза, 155
Ветеран, 342
Взрослый белый дракон, 102
Взрослый бронзовый дракон, 120
Взрослый зелёный дракон, 106
Взрослый золотой дракон, 123
Взрослый красный дракон, 110
Взрослый латунный дракон, 126
Взрослый медный дракон, 129
Взрослый миконид, 205
Взрослый серебряный дракон, 132
Взрослый синий драколич, 98
Взрослый синий дракон, 113
Взрослый чёрный дракон, 116
Виверна, 40
Визгун, 72
Вирмлинг белого дракона, 103
Вирмлинг бронзового дракона, 121
Вирмлинг зелёного дракона, 107
Вирмлинг золотого дракона, 124
Вирмлинг красного дракона, 110
Вирмлинг латунного дракона, 127
Вирмлинг медного дракона, 130
Вирмлинг серебряного дракона, 133
Вирмлинг синего дракона, 113
Вирмлинг чёрного дракона, 116
Водная аномалия, 41
Водянник, 42
Водяной элементаль, 301
Вожак стаи гноллов, 59
Вождь медвежатников, 199
Воздушный элементаль, 301
Воитель племени, 342
Волк, 319
Волшебный дракончик, 43
Ворг, 319
Ворон, 320
Врок, 85
Вурдалак, 286
Вьющаяся зараза, 155

Г

Газовая спора, 72
Галеб дур, 44
Гарпия, 45
Гигантская акула, 320
Гигантская гиена, 320
Гигантская жаба, 320
Гигантская крыса, 321
Гигантская куница, 321
Гигантская летучая мышь, 321
Гигантская лягушка, 321
Гигантская многоножка, 322
Гигантская оса, 322
Гигантская сова, 322
Гигантская человекообразная обезьяна, 322
Гигантская ядовитая змея, 322
Гигантская ящерица, 322
Гигантский барсук, 323
Гигантский гриф, 323
Гигантский кабан, 323
Гигантский козёл, 323
Гигантский краб, 324
Гигантский крокодил, 324
Гигантский лось, 324
Гигантский морской конёк, 324
Гигантский огненный жук, 325
Гигантский орёл, 325
Гигантский осьминог, 325
Гигантский паук, 326
Гигантский паук-волк, 326
Гигантский скорпион, 326
Гигантский удав, 327
Гидра, 52
Гиена, 327
Гиносфинкс, 276
Гиппогриф, 53
Гитцерай зерт, 56
Гитцерай монах, 56
Гитъянки воитель, 57
Гитъянки рыцарь, 57
Глабрезу, 86
Гладиатор, 342
Глиняный голем, 64
Глубинный гном, 60
Гнолл клык Йеногу, 59
Гнолл, 59
Гоблин, 62
Головорез, 343
Гомункул, 67
Горгона, 68
Горгулья, 69





Гористро, 87
Грелл, 70
Грик, 73
Гримлок, 74
Гриф, 327
Грифон, 75
Грязевой мефит, 202

Д

Дао, 48
Дворянин, 343
Демилич, 76
Джинн, 49
Доппельгангер, 96
Драколич (шаблон), 97
Дракочерепаха, 134
Драук, 135
Древний белый дракон, 101
Древний бронзовый дракон, 119
Древний зелёный дракон, 105
Древний золотой дракон, 122
Древний красный дракон, 109
Древний латунный дракон, 125
Древний медный дракон, 128
Древний серебряный дракон, 131
Древний синий дракон, 112
Древний чёрный дракон, 115
Дретч, 85
Дриада, 136
Дроу жрица Лолс, 305
Дроу, 305
Друид, 343
Дуодрон, 210
Духовная нага, 216
Дуэргар, 137
Дымовой мефит, 202
Дьявол цепей, 143
Дэв, 17

Е

Единорог, 152
Ездовая лошадь, 327

Ж

Жаба. См. лягушка
Жаболюд, 153
Железный голем, 65
Жрица сахуагинов, 256

З

Зелёная карга, 168
Зелёный слаад, 263
Земляной элементаль, 302
Злобоглаз зомби, 162
Злобоглаз, 158
Золотистый студень, 267
Зомби, 162
Зорн, 163

И

Игольчатая зараза, 155
Игольчатый дьявол, 144
Инкуб, 273
Исчадие преисподней, 145
Исчезающий паук, 328
Ифрит, 50

Й

Йети, 164
Йоклол, 88

К

Кабан, 328
Камбион, 166
Каменный великан, 36
Каменный голем, 65
Капитан пиратов. См. капитан разбойников
Капитан разбойников, 344
Капитан хобгоблинов, 292
Квaггот споровый слуга, 207
Квaггот тонот, 171
Квaггот, 171
Квадрон, 211
Квазит, 89
Квиппер, 328
Кенку, 172
Кентавр, 173
Коатль, 174
Кобольд, 175
Ковёр удушения, 222
Козёл, 328
Король/королева ящеров, 196
Косатка, 329
Костяная нага, 217
Костяной дьявол, 146
Кошка, 329
Кошмар, 176
Краб, 329
Кракен, 178
Красный полудракон ветеран, 239
Красный слаад, 263
Кровавый ястреб, 329
Кровопийца, 179
Крокодил, 329
Крылатый кобольд, 175
Крыса, 330
Крюкастый ужас, 180
Культист, 344
Куница, 330
Куо-тоа кнут, 183
Куо-тоа, 182
Куролиск, 184

Л

Ламия, 185
Лев, 330
Ледяной великан, 36
Ледяной дьявол, 147
Ледяной мефит, 203
Лемур, 148
Летающая змея, 330
Летающий меч, 223
Летучая мышь, 331
Лиловый гриб, 72
Лиловый червь, 192
Лич, 193
Лорд-мумия, 215
Лось, 331
Людоящер шаман, 196
Людоящер, 195
Лютый волк, 331
Лягушка, 331

М

Маг дроу, 306
Маг, 345
Магмин, 197
Магмовый мефит, 203
Мамонт, 332
Мантикора, 198
Марид, 51
Марилит, 90
Мастифф, 332
Медвежатник, 199
Медуза, 200
Мезzолот, 316
Мерфолк, 201
Мерцающий пёс, 332
Мимик, 208
Минотавр, 209
Модрон-ренегат, 211
Молодой белый дракон, 102
Молодой бронзовый дракон, 120
Молодой зелёный дракон, 106
Молодой золотой дракон, 124
Молодой красный дракон, 110
Молодой красный теневой дракон, 99
Молодой латунный дракон, 126
Молодой медный дракон, 129
Молодой рeмораз, 248
Молодой серебряный дракон, 133
Молодой синего дракон, 113
Молодой чёрный дракон, 116
Монодрон, 211
Морская карга, 169
Морской конёк, 332
Мул, 333
Мумия, 214
Мэйн, 92
Мясной голем, 66

Н

Наблюдатель, 160
Наёмный убийца, 345
Нальфешни, 91
Невидимый охотник, 218
Никалот, 317
Носорог, 333
Нотик, 219
Ночная карга, 170

О

Облачный великан, 37
Обыватель, 346
Огненная змея, 252
Огненный великан, 37
Огненный элементаль, 302
Огр зомби, 162
Огр, 220
Оживлённый доспех, 223
Олень, 333
Они, 224
Орёл, 333
Орк око Груумша, 228
Орк, 227
Орог, 228
Осьминог, 333
Отвратительный йети, 165
Отидж, 229
Отродье юань-ти, 311
Охотничья акула, 334
Охранная нага, 217

П

Пантера, 334
Панцирница, 230
Паровой мефит, 204
Паук, 334
Пегас, 231
Пентадрон, 212
Перитон, 232
Пёс смерти, 334
Пещерный медведь, 318
Пикси, 233
Пират. См. разбойник.
Планетар, 18

Плащевик, 234
Плезиозавр, 95
Пожиратель интеллекта, 235
Ползающая насыпь, 236
Ползающая рука, 237
Ползающий падальщик,238
Полтергейст, 271
Полудракон (шаблон), 239
Полуогр, 221
Полярный волк, 335
Пони, 335
Порождение вампира, 29
Привидение, 240
Придворный. См. дворянин
Призрак, 241
Прислужник, 346
Пробуждённое дерево, 335
Пробуждённый куст, 335
Пронзатель, 242
Псевдодракон, 243
Психическая серая слизь, 266
Птеранодон, 95
Пугало, 244
Пылающий череп, 245
Пылевой мефит, 204

Р

Разбойник, 346
Разведчик, 347
Ракшас, 246
Ревенант, 247
Реморaз, 248
Ржавник, 249
Рифовая акула, 336
Рогатый дьявол, 149
Рой воронов, 336
Рой жуков, 338
Рой квипперов, 336
Рой крыс, 337
Рой летучих мышей, 337
Рой многоножек, 338
Рой насекомых, 337
Рой ос, 338
Рой пауков, 338
Рой ядовитых змей, 337
Росток миконида, 207
Рух, 250
Рыцарь смерти, 251
Рыцарь, 347

С

Саблезубый тигр, 338
Саламандра, 253
Сатир, 254
Сахуагин, 255
Свежеватель разума заклинатель, 258
Свежеватель разума, 258
Свирфнеблин. См. глубинный гном
Священник, 348
Серая слизь, 267
Серый слаад, 264
Синий слаад, 264
Скелет боевого коня, 260
Скелет минотавра, 260
Скелет, 259
Скорпион, 338
Слаад головастик, 264
Слон, 338
Смертельный слаад, 265
Сова, 338
Совомед, 270
Солар, 19
Спектр, 271
Споровый слуга (шаблон), 207
Спрайт, 272
Страж, 348
Студенистый куб, 268
Суккуб, 273

Т

Тараск, 277
Тёмная мантия, 279
Теневой демон, 92
Теневой дракон (шаблон), 98
Тень, 280
Тигр, 339
Тиран смерти, 159
Тираннозавр рекс, 95
Топороклюв, 339
Трент, 281
Тридрон, 212
Три-крин, 282
Трицератопс, 95
Троглодит, 283
Тролль, 284

У

Удав, 339
Ультролот, 317
Умертвие, 285
Упряжная лошадь, 339
Упырь, 286
Урд. См. крылатый кобольд
Ускользающий зверь, 287

Ф

Фанатик культа, 348
Фламф, 288
Фомор, 289

Х

Хезроу, 93
Химера, 290
Хобгоблин военачальник, 293
Хобгоблин, 292
Холмовой великан, 38

Ц

Циклоп, 294

Ч

Чазм, 93
Человекообразная обезьяна, 339
Чёрная слизь, 269
Чёрный медведь, 340
Чистокровная юань-ти, 313
Чууль, 295

Ш

Шакал, 340
Шакальник, 296
Шаман племени. См. друид
Шипастый дьявол, 148
Шлемоносный ужас, 297
Шпион, 349
Штормовой великан, 38

Щ

Щитостраж, 298

Э

Эйзер, 299
Элитный воитель дроу, 306
Эмпирей, 307
Эриния, 150
Эттеркап, 308
Эттин, 309

Ю

Юань-ти проклинатель, 312

Я

Ядовитая змея, 340
Ястреб, 340
Ящерица, 340

A
Aarakocra, 12
Aboleth, 13
Abominable yeti, 165
Acererak, 77
Acolyte, 346
Adult black dragon, 116
Adult blue dracolich, 98
Adult blue dragon, 113
Adult brass dragon, 126
Adult bronse dragon, 120
Adult copper dragon, 129
Adult gold dragon, 123
Adult green dragon, 106
Adult red dragon, 110
Adult silver dragon, 132
Adult white dragon, 102
Air elemental, 301
Allosaurus, 94
Ancient black dragon, 115
Ancient blue dragon, 112
Ancient brass dragon, 125
Ancient bronse dragon, 119
Ancient copper dragon, 128
Ancient gold dragon, 122
Ancient green dragon, 105
Ancient red dragon, 109
Ancient silver dragon, 131
Ancient white dragon, 101
Androsphinx, 275
Animated armor, 223
Ankheg, 20
Ankylosaurus, 94
Ape, 339
Arcanaloth, 316
Archmage, 341
Assassin, 345
Awakened shrub, 335
Awakened tree, 335
Axe baek, 339
Azer, 299

B
Baboon, 318
Badger, 318
Balor, 83
Bandit, 346
Bandit captain, 344
Banshee, 21
Barbed devil, 148
Barlgura, 84
Basilisk, 30
Bat, 331
Bearded devil, 142
Behir, 22
Beholder, 162
Beholder zombie, 158
Berserker, 342
Black bear, 340
Black dragon wyrmling, 116
Black pudding, 269
Blink dog, 332
Blood Hawk, 329
Blue dragon wyrmling, 113
Blue slaad, 264
Boar, 328
Bone Devil, 146
Bone naga, 217
Brass dragon wyrmling, 127
Bronse dragon wyrmling, 121
Brown bear, 319
Bugbear, 199
Bugbear chief, 199
Bulette, 230
Bullywug, 153

C
Cambion, 166
Camel, 319
Carrion crawler,238
Cat, 329
Cave bear, 318
Centaur, 173
Chain devil, 143
Chasme, 93
Chimera, 290
Chuul, 295
Clay golem, 64
Cloacker, 234
Cloud giant, 37
Cockatrice, 184
Commoner, 346
Constrictor snake, 339
Copper dragon wyrmling, 130
Couatl, 174
Courtier,
Crab, 329
Crawling claw, 237
Crocodile, 329
Cult fanatic, 348
Cultist, 344
Cyclops, 294

D
Dao, 48
Darkmantle, 279
Death dog, 334
Death knight, 347
Death slaad, 265
Death tyrant, 159
Deer, 333
Demilich, 76
Deva, 17
Dire wolf, 331
Diseased giant rat, 321
Displacer beast, 287
Djinni, 49
Doppelganger, 96
Dracolich, 97
Draft horse, 339
Dragon turtle, 134
Dretch, 85
Drider, 135
Drow, 305
Drow elite warrior, 306
Drow mage, 306
Drow priestess of Lolth, 305
Druid, 343
Dryad, 136
Duergar, 137
Duodrone, 210
Dust mephit, 204

E
Eagle, 333
Earth elemental, 302
Efreeti, 50
Elefant, 338
Elk, 331
Empyrean, 307
Erynyes, 150
Ettercap, 308
Ettin, 309

F
Faerie dragon, 43
Fire elemental, 302
Fire giant, 37
Fire snake, 252
Flameskull, 245
Flesh golem, 66
Flumph, 288
Flying snake, 330
Flying sword, 223
Fomorian, 289
Frog, 331
Frost giant, 36

G
Galeb duhr, 44
Gargoyle, 69
Gas spore, 72
Gelatinous cube, 268
Ghast, 286
Ghost, 240
Ghoul, 286
Giant ape, 322
Giant badger, 323
Giant bat, 321
Giant boar, 323
Giant cab, 324
Giant centipede, 322
Giant constrictor snake, 327
Giant crocodile, 324
Giant eagle, 325
Giant elk, 324
Giant fire bittle, 325
Giant frog, 321
Giant goat, 323
Giant hyena, 320
Giant lizard, 322
Giant octopus, 325
Giant owl, 322
Giant poisonous snake, 322
Giant rat, 321
Giant scorpion, 326
Giant sea horse, 324
Giant shark, 320
Giant spider, 326
Giant toad, 320
Giant vulture, 323
Giant wasp, 322
Giant weasel, 321
Giant wolf spider, 326
Gibberling mouther, 24
Githyanki knight, 57
Githyanki warrior, 57
Githzerai monk, 56
Githzerai zerth, 56
Glabrezu, 86
Gladiator, 342
Gnoll, 59
Gnoll fang of Yeenoghu, 59
Gnoll pack lord, 59
Gnome, Deep (Svirfneblin), 60
Goat, 328
Goblin, 62
Goblin boss, 62
Gold dragon wyrmling, 124
Gorgon, 68
Goristro, 87
Gray ooze, 267
Gray slaad, 264
Green dragon wyrmling, 107
Green hag, 168
Green slaad, 263
Grell, 70
Grick, 73
Grick alpha, 73
Griffon, 75
Grimlock, 74
Guard, 348
Guardian naga, 217
Gynosphinx, 276

H
Half-dragon (template), 239
Half-ogre, 221
Half-red dragon veteran, 239
Harpy, 45
Hawk, 340
Hell hound, 15
Helmed horror, 297
Hezrou, 93
Hill giant, 38
Hippogriff, 53
Hobgoblin, 293
Hobgoblin capitan, 292
Hobgoblin warlord, 292
Homunculus, 67
Hook horror, 180
Horned devil, 149
Hunter shark, 334
Hydra, 52
Hyena, 327

I
Ice devil, 147
Ice mephit, 203
Imp, 142
Incubus, 273
Intellect devourer, 235
Invisible stalker, 218
Iron golem, 65

J
Jackalwere, 296
Jaskal, 340

K
Kenku, 172
Killer whale, 329
Knight, 251
Kobold, 175
Kraken, 178
Kuo-toa, 183
Kuo-toa archpriwst, 183
Kuo-toa whip, 182

L
Lamia, 185
Lemure, 148
Lich, 193
Lion, 330
Lizard, 340
Lizard king/queen, 196
Lizardfolk, 196
Lizardfolk shaman, 195

M
Mage, 345
Magma mephit, 203
Magmin, 197
Mamonth, 332
Manes, 92
Manticore, 198
Marid, 51
Marilith, 90
Mastiff, 332
Medusa, 200
Merfolk, 201
Merrow, 42
Mezzoloth, 316
Mimic, 208
Mind flayer, 258
Mind flayer arcanist, 258
Minotaur, 209
Minotaur skeleton, 259
Monodrone, 211
Mud mephit, 202
Mule, 333

Mummy, 214
Mummy lord, 215
Myconid adult, 205
Myconid sovereing, 205
Myconid sprout, 207

N
Nalfeshnee, 91
Needle blight, 155
Night hag, 170
Nightmare, 176
Noble, 343
Nothic, 219
Nycaloth, 317

O
Ochre jelly, 267
Octopus, 333
Ogre, 162
Ogre zombie, 220
Oni, 224
Orc, 228
Orc eye of Gruumsh, 227
Orc war chief, 227
Orog, 228
Otyugh, 229
Owl, 338
Owlbear, 270

P
Panter, 334
Pegasus, 231
Pentadrone, 212
Peryton, 232
Phase spider, 328
Piercer, 242
Pirate,
Pirate captain, 344
Pit fiend, 145
Pixie, 233
Planetar, 18
Plesiosaurus, 95
Poisonous snake, 340
Polar bear, 318
Poltergeist, 271
Pone, 335
Priest, 348
Pseudodragon, 243
Psychic gray ooze, 266
Pteranodon, 95
Purple worm, 192

Q
Quadrone, 211
Quaggoth, 207
Quaggoth spore servant, 171
Quaggoth thonot, 171
Quasit, 89
Quipper, 328

R
Rakshasa, 246
Rat, 330
Raven, 320
Red dragon wyrmling, 110
Red slaad, 263
Reef shark, 336
Remorhaz, 248
Revenant, 247
Rhinoceros, 333
Riding horse, 327
Roc, 250
Rogue modron, 211
Roper, 39
Rug of smothering, 222
Rust monster, 249

S
Saber-toothed tiger, 338
Sahuagin, 255
Sahuagin baron, 256
Sahuagin priestess, 256
Salamander, 253
Satyr, 254
Scarecrow, 244
Scorpion, 338
Scout, 347
Sea hag, 169
Sea horse, 332
Shadow, 280
Shadow demon, 92
Shadow dragon (template), 98
Shambling mound, 236
Shield guardian, 298
Shrieker, 72
Silver dragon wyrmling, 133
Skeleton, 260
Slaad tadpole, 264
Smoke mephit, 202
Solar, 19
Spectator, 160
Specter, 271
Spider, 334
Spined devil, 144
Spirit naga, 216
Spore servant (template), 207
Sprite, 272
Spy, 349
Steam mephit, 204
Stirge, 179
Stone giant, 36
Stone golem, 65
Storm giant, 38
Succubus, 273
Swarm of bats, 337
Swarm of beetles, 338
Swarm of centipedes, 338
Swarm of insects, 337
Swarm of poisonous snakes, 337
Swarm of quippers, 336
Swarm of rats, 337
Swarm of ravens, 336
Swarm of spiders, 338
Swarm of wasps, 338

T
Tarrasque, 277
Thri-kreen, 282
Thug, 343
Tiger, 339
Treant, 281
Tribal shaman,
Tribal warrior, 342
Triceratops, 95
Tridrone, 212
Troglodyte, 283
Troll, 284
Twig blight, 155
Tyrannosaurus rex, 95

U
Ultroloth, 317
Umber hulk, 25
Unicorn, 152
Urd, 175

V
Vampire, 28
Vampire spawn, 29
Veteran, 342
Vine blight, 155
Violet fungus, 72
Vrock, 85
Vulture, 327

W
Warhorse, 318
Warhorse skeleton, 260
Water elemental, 301
Water weird, 41
Weasel, 330
Werebear, 190
Wereboar, 188
Wererat, 188
Weretiger, 191
Werewolf, 189
White dragon wyrmling, 103
Wight, 285
Will-o'-wisp, 23
Winged kobold, 175
Winter wolf, 335
Wolf, 319
Worg, 319
Wraith, 241
Wyvern, 40

X
Xorn, 163

Y
Yeti, 164
Yoan-ti abomination, 311
Yoan-ti malison, 312
Yoan-ti pureblood, 313
Yochlol, 88
Young black dragon, 116
Young blue dragon, 113
Young brass dragon, 126
Young bronze dragon, 120
Young copper dragon, 129
Young gold dragon, 124
Young green dragon, 106
Young red dragon, 110
Young red shadow dragon, 99
Young remorhaz, 248
Young silver dragon, 133
Young white dragon, 102

Z
Zombie, 162

Фэнтезийный бестиарий от А до Я

В Бестиарии представлено множество классических для Dungeons & Dragons существ, включая драконов, великанов, свежевателей разума и злобоглазов – настоящий рай для Мастеров, готовых бросить вызов игрокам и заселить свои приключения созданиями.

Находящиеся внутри чудовища отобраны из всех, что представлены в богатой истории D&D, и снабжены готовыми для игры характеристиками и захватывающими историями, подстёгивающими ваше воображение.

Если вы готовы к большему, то расширьте свои приключения с помощью *Книги игрока* и *Руководства Мастера* пятой редакции.

DungeonsandDragons.com